
Este mes, GRATIS la película en DVD
RAPA-NUI, producida por Kevin Costner
núm. 149 enero 2005 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00€
GUÍA: GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (2ª PARTE)
SUPERJUEGOS
¡SÚPER CONCURSOS!
MORTAL KOMBAT DECEPTION (PS2/XBOX)
EL CLUB DE LA LUCHA (PS2-XBOX)
• SONY PSP
• NINTENDO DS
¡LAS HEMOS PROBADO!
Los mejores de 2005
Tekken 5, Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4, Time Splitters: Futuro Perfecto, Wanda & The Colossus...
...Y ADEMÁS
ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
CONSTANTINE
COLD FEAR
SHADOW HEARTS COVENANT
SHIN MEGAMI TENSEI NOCTURNE...
¡ESPECIAL TRUCOS!
DRAGON BALL Z BUDOKAI 3, CALL OF DUTY: FINEST HOUR, NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2, GOLDENEYE...
8 420565 037006 00149
MINI COOPER S



GAMING 24:7.

HA LLEGADO TU HORA, GUERRERO DE LA LUZ





FINAL FANTASY I & II VUELVEN A BRILLAR CON LUZ PROPIA.

Una tierra sumida en la oscuridad está clamando por tu ayuda. Usa tu fuerza y tus artes mágicas para explorar estos vastos parajes y vencer a los enemigos más fieros. Dos colosales aventuras de Final Fantasy por primera vez en Game Boy Advance y juntas en este emocionante cartucho.
¿Eres tú el héroe que el mundo está esperando?

FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS.
Sólo para Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es

SUMARIO Nº149

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Javier Iturrioz** y **Ángel Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es0**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailen, 84, 08009 Barcelona Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 69 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

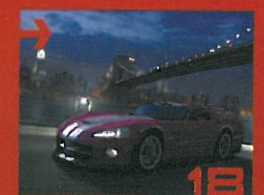
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03. Fax 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma. David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Baliarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP).





GT 4

Os avanzamos nuevos detalles del juego de conducción más esperado. Prepárate para alucinar con 650 coches reales, desde modelos de los años 20 a los deportivos más actuales.

Wanda To Kyozo

Los creadores de ***ICO*** producen una nueva fantasía, en la que vuelven a aunarse una originalidad y una belleza plástica sin precedentes.



Los Mejores de 2005

En el próximo año asistiremos a una auténtica revolución dentro de las consolas portátiles con la aparición de la **PSP** y la **Nintendo DS**. Nosotros ya las hemos probado y os desvelamos todas sus características en sendos reportajes. El 2005 también nos traerá las nuevas entregas de *Tekken, Metal Gear Solid, Gran Turismo* y *Time Splitters*. Todos ellos los podréis encontrar en este impresionante número de **SuperJuegos**, que incluye además como regalo la película **Rapa-Nui**. Una fabulosa superproducción, dirigida por Kevin Reynolds (Robin Hood: Príncipe de los Ladrones)

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

SÚPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES

SUPERGUÍAS



EDITORIAL



Nos encontramos ante uno de los años más prometedores de los últimos tiempos. Además del deslumbrante firmamento lúdico que desfilará ante nosotros durante el primer trimestre (Gram Turismo 4, Metal Gear Solid 3, Resident Evil 4, Time Splitters: Futuro Perfecto...) nos espera la batalla más hermosa, el duelo de duelos, el enfrentamiento de dos monstruos lúdicos en pos del monopolizado mercado de las portátiles. Sony PSP ya es una realidad en Japón desde el pasado 12 de diciembre, su tremendo potencial tecnológico le sitúa a años luz de sus competidores y sus capacidades multimedia le convertirán en la pieza de hardware más deseada del siglo XXI. Nosotros ya la hemos probado en Londres junto a los primeros títulos desarrollados por Sony C.E. y desde entonces no hemos logrado dejar de pensar en ella... Por su parte, Nintendo, con un arriesgado planteamiento, presenta una máquina suficientemente potente como para suponer una clara evolución y una pantalla táctil que dará paso a una nueva forma de jugar realmente satisfactoria y precisa. En este caso podríamos hablar incluso de revolución y en Estados Unidos y Japón las ventas van viento en popa. Sony y Nintendo han mostrado ya sus cartas y a partir de marzo o abril las compartirán con todos los usuarios europeos que estén dispuestos a protagonizar una nueva etapa en el mundo del videojuego. ¿Hay alguien capaz de resistirse? Feliz Navidad y próspero Año Nuevo... <<Marcos García>>

NOTICIAS

NINTENDO

GameCube entra con fuerza en 2005

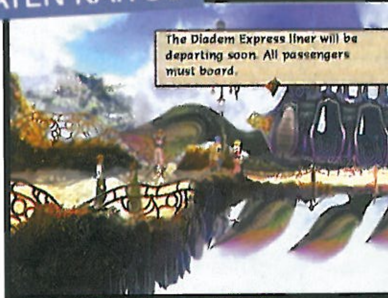
RESIDENT EVIL 4

Leon S. Kennedy continúa su particular lucha contra la corporación Umbrella, esta vez en Europa.

Los usuarios de **GameCube** van a estrenar el año con una lista de compras muy interesante. **Nintendo** va a ser la encargada de distribuir en nuestros país dos de los títulos más esperados para esta consola. *Resident Evil 4*, que verá la luz en marzo, con el que por fin podremos saber cómo continúa la historia de la saga de terror de **Capcom**. El segundo juego se llama *Baten Kaitos: Eternal Wings And The Lost Ocean*, de **Namco**. Un *Card RPG*, en el que el jugador viajará por maravillosos parajes por un archipiélago anclado entre las nubes con un entorno gráfico sin parangón dentro del género de rol para 128 *bits*, cuya salida al mercado está prevista para el segundo trimestre de 2005. También de **Namco**, en el mes de febrero llegará a las tiendas españolas *Street Racing Syndicate* enmarcado dentro del fenómeno *Tuning*. **Nintendo** tampoco se olvida de sus productos, con una batería de juegos encabezada por *Mario Power Tennis*, atención a este título, *Mario Party 6* y la segunda entrega de la prestigiosa franquicia *Star Fox*.

//Nintendo distribuirá Resident Evil 4//

BATEN KAITOS



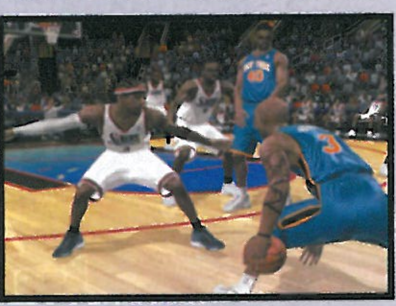


TAKE TWO

La compañía americana distribuirá en España ESPN

La compañía **Visual Concepts** ha desarrollado una de las franquicias deportivas más conocidas del mundo. **Take Two** va a ser la compañía encargada de publicar los juegos bajo la marca **ESPN** en nuestro país. *ESPN NBA 2K5*, *ESPN NHL 2K5*, (hockey sobre hielo) y *ESPN NFL 2K5* son los títulos que los usuarios españoles tendrán a su disposición. Además de *ESPN NBA 2K5*, uno de los mejores simuladores de baloncesto del mercado, los que estén ávidos por disfrutar con una de las disciplinas deportivas más populares en los USA, podrán jugar con situaciones clásicas de los últimos 25 años de la Liga de Fútbol Americano.

//3 deportes Made in USA llegan a España//



La espectacularidad de la mejor liga de baloncesto del mundo ha sido captada por NBA 2K5.

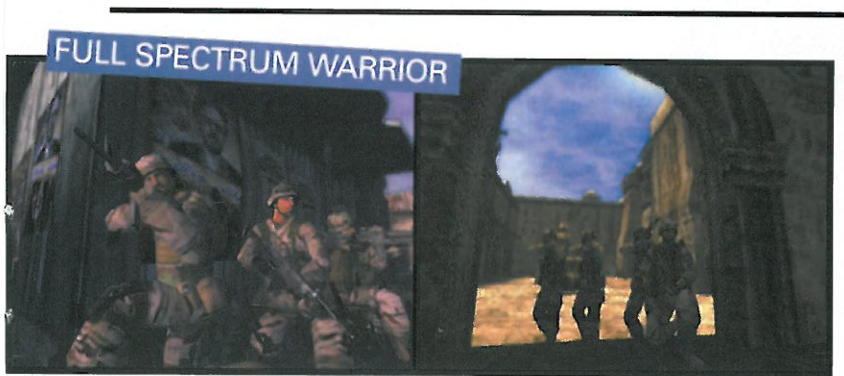
TAKE TWO

Banda sonora de GTA S.A.

Take Two acaba de editar la banda sonora de *GTA San Andreas* en un doble CD. La selección incluye música de las 8 emisoras que funcionan en el juego con Hip-Hop, funk, R&B, soul, reggae, country, techno, alternativo y rock clásico. Como extra, esta edición va acompañada por un DVD con una intro generada por el motor del juego, «The Introduction», como preámbulo al argumento de la aventura. Los que deseen conseguir la versión de 8 CD lo pueden hacer en la *web* de **Rockstar**.

THQ

Novedades de THQ





Después del reportaje que publicamos sobre *The Punisher*, la capacidad productiva de **THQ** no deja de sorprendernos. Ahora le llega el turno a un curioso título, *Destroy All Humans!*, en el que un alienígena desembarca en la tierra con una misión muy comprometida, exterminar a la raza humana sin pestañear. Cryptosporidium 137, el nombre del guerrero, dispone de mortíferas armas extraterrestres como el Ión Detonador, el Explosionador de Cerebros o el Zap-O-Matic, para llevar a cabo su misión. A estos artilugios tiene que sumar sus poderes mentales para hipnotizar, leer mentes o levantar objetos. Es uno de los títulos más originales para este nuevo año con versiones para **Xbox** y **PlayStation 2**. Para completar el trío ganador de **THQ**, en 2005 también saldrá a la venta *Full Spectrum Warrior* para **PlayStation 2**, un juego basado en un simulador de entrenamiento del ejército de los EE.UU. Controlando a dos escuadrones compuestos por cuatro soldados, el jugador tendrá que sobrevivir a 13 niveles en los que se recrea la guerra urbana con sumo detalle, aunque los escenarios en los que transcurre no son reales.

NOKIA

Presentación FIFA 2005 para N-Gage

La Ciudad de Fútbol de las Rozas (Madrid) fue el escenario elegido para el **II Campeonato Bluetooth** para prensa organizado por **N-Gage**. El evento sirvió también como presentación para FIFA Football 2005, de **Electronic Arts**, para la portátil de **Nokia**. Entre los invitados se encontraban los jugadores del Real Madrid Iker Casillas y Francisco Pavón, junto a periodistas deportivos de la talla de Iñaki Cano de **RTVE** y Javier Ares de **Onda Cero**.

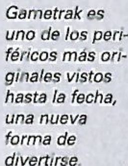


ARDISTEL

Nuevo Speedster 3 y Gametrak

Ardistel trae a España uno de los dispositivos de control de juego más originales, *Gametrak*, que permite manejar los juegos utilizando las manos a través de un ingenioso sistema. El controlador viene con un título de lucha, aunque ya hay uno de golf y uno de baile en desarrollo. La compañía también pondrá a la venta, en febrero, la nueva versión del volante *Speedster 3, ForceShock*.

Gametrak es uno de los periféricos más originales vistos hasta la fecha, una nueva forma de divertirse.





TV Games

Llevan un año arrasando en EE.UU. y comienzan a pegar fuerte en España. Para disfrutar de ellos sólo necesitas 4 pilas y una TV

NEMESIS



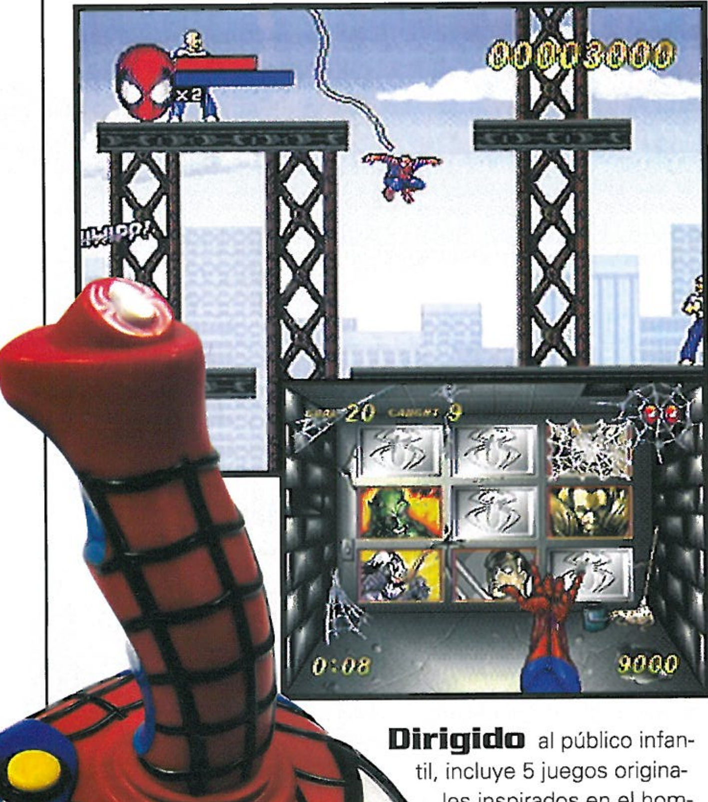
Diseñado como una pequeña **MD**, este **TV Game** ofrece 5 clásicos de la 16 *bits* de **Sega**, entre los que destacan *Sonic*, *Golden Axe* y *Dr. Robotnik's MB Machine* (la versión occidental del *Puyo Puyo*). También encontrarás el entrañable *Altered Beast*, *Flicky* y *Kid Chameleon* (un juego legendariamente horrendo).

Arcade Legends MegaDrive

Precio: 34,99 €.
Distribuidor: Nobilis

TVG Spider-Man

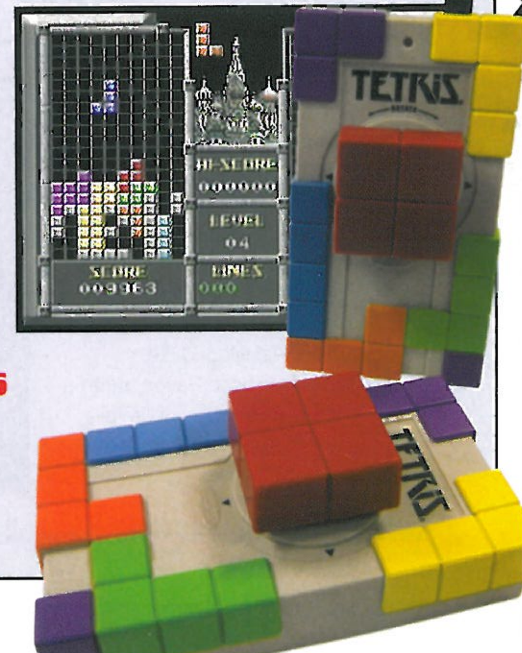
Precio: 34,90 €.
Distribuidor: Famosa



Dirigido al público infantil, incluye 5 juegos originales inspirados en el hombre araña. Los gráficos no son muy buenos, pero ofrece bastante variedad y el diseño del *joystick* vuelve locos a los niños.

El espíritu de las viejas consolas de los 80 no ha muerto, simplemente se ha reencarnado en una nueva generación, denominada **TV Games**, que fusiona *pad* y consola para ofrecer al usuario multitud de horas de diversión, alimentadas con 4 pilas tipo AA. Después de arrasar fuera de nuestras fronteras, los **TV Games** llegan a España para convertirse en uno de los regalos más solicitados de estas navidades. Disfrutarás de clásicos recreativos, incunables de **MegaDrive** y **Atari 2600** con sólo conectar el *pad* al TV. Directamente, sin consola de por medio y a un precio muy interesante. En EE.UU, estas máquinas no sólo han tenido éxito entre los treintañeros amantes de *Pac-Man*. Comienzan a aparecer modelos especiales, para los más jovenes, inspirados en *Bob Esponja*, *Aladdin* y otros personajes animados. Ya sabes que pedir a Papá Noel.

Es el único **TV Game** del mercado que incluye un segundo controlador, lo que unido a la adictiva mecánica de ***Tetris*** garantiza risas y piques. El *pad* es original, pero la dirección no responde demasiado bien. Incluye 5 versiones de ***Tetris***, para 1 o 2 jugadores.



A. Legends Tetris

Precio: 34,99 €.
Distribuidor: Nobilis



TVG Activision

Precio: 34,90 €.
Distribuidor: Famosa

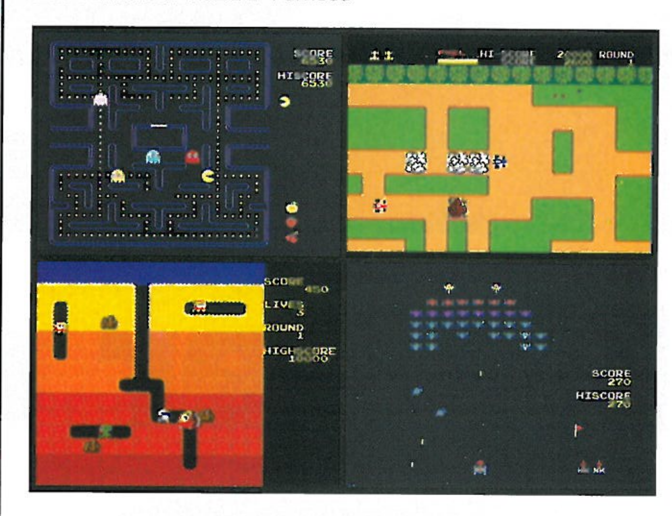
Los usuarios más «talluditos» disfrutarán con esta recopilación de 10 clásicos **Activision** de **Atari 2600**, entre los que no falta por supuesto el mítico *Pitfall*, además del *Tennis* y el *River Raid*.



El TV Game más deseado del momento. Revive la magia de cinco de las mejores recreativas de la historia de **Namco** (*Pac-Man*, *Galaxian*, *Bosconian*, *Dig-Dug* y *Rally X*), con una total fidelidad de imagen y sonido y un fantástico diseño que emula los controles de una *coin-op*. Sólo por *Pac-Man* ya merece el precio.

TVG Namco Feat. PAC-MAN

Precio: 34,90 €.
Distribuidor: Famosa



PRÓXIMAMENTE

En 2005 llegarán a España algunos de los **TV Games** que arrasan actualmente en EE.UU, como el 2º Volumen de **Namco**, que contiene tesoros de la talla de *Ms. Pacman*, *Galaga*, Xevious y *Pole Position*. Ojalá le acompañe el *Pong* de **Atari**, reditado magníficamente con la rueda analógica original.



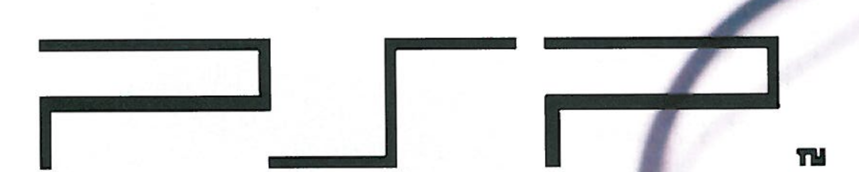


No menos atractiva es esta recopilación, encabezada por sus majestades *Space Invaders* y *Phoenix*. Junto a ellos, *Lunar Rescue*, *Qix* y *Colony 7*.

A. Legends Space Invaders

Precio: 34,99 €.
Distribuidor: Nobilis







DANI3PO

¡Primer contacto!

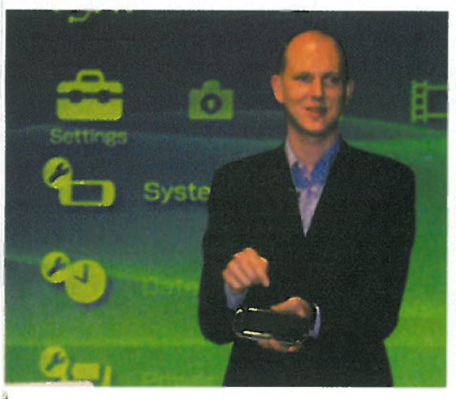
Sony C.E. presentó por fin su prometedora portátil en Europa, tan sólo tres días antes de que la máquina apareciera en Japón



//Lo más llamativo de la consola es su gigantesca y brillante pantalla//



El pasado 9 de diciembre tuvo lugar en la capital británica la puesta de largo para toda la prensa especializada europea de **PSP** (*PlayStation Portable*), la nueva consola portátil de **Sony C.E.** Periodistas de todo el continente acudieron a la llamada de la multinacional japonesa, en la que se pudo probar por primera vez la consola y algunos de sus primeros lanzamientos (el listado completo de los juegos que fueron mostrados lo encontraréis en la tercera página de este reportaje. Phil Harrison (vicepresidente de la división de videojuegos de **Sony C.E.**) fue el encargado de ponerse delante de los periodistas durante la rueda de prensa. Antes de comenzar su intervención, se aclaró que en el evento no se daría ningún tipo de información sobre la fecha de aparición en el Viejo Continente (aunque todo apunta a abril) ni sobre el precio de venta al público final. Este último aspecto parece que, al menos, está más claro sabiendo que en Japón se vende por una cantidad aproximada de 160 Euros y poco más de 200 si se trata del *pack* que incluye todos los accesorios. Así pues, la rueda de prensa se convirtió en un desfile de todas las bondades de **PSP**, que no son pocas. Reproducción de música y vídeo (MPEG-4) con una alta calidad,





Sobre estas líneas podéis ver a Phil Harrison, Vicepresidente de la División de Videojuegos de Sony C.E. durante la presentación

visionado de fotografías y almacenamiento de información, todo ello gracias al uso de las tarjetas de memoria de **Sony**, *Memory Stick Duo*. Los discos UMD, de 1,8 Gigas de capacidad, sólo estuvieron presentes para albergar los juegos, por lo que de momento deberemos esperar para ver cómo se reproducen las películas. Las capacidades de comunicación WiFi fueron unas de las grandes protagonistas, pues permitirán a varios jugadores participar en las partidas sin ningún tipo de cable y con toda la fiabilidad que este protocolo es capaz de proporcionar. Pero sin duda la mayor sorpresa para todos los asistentes, aparte del catálogo de juegos (algunos de los cuales fueron mostrados allí por primera vez) fue la calidad de la pantalla. Cuenta con unas dimensiones considerables, su iluminación es espectacular y permite mostrar con todo tipo de detalle cada uno de los elementos de los juegos como si del mejor televisor se tratase. Si todo sale como debiera, parece que **Sony C.E.** puede repetir éxito, ahora en portátil.

//No se especificó la fecha ni el precio definitivo//

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre	PSP™
Color	Negro
Dimensiones	Aproximadamente 170mm (An) x 23mm (Al) x 74mm (Grosor)
Peso	Aproximadamente 280g (batería incluida)
CPU	PSP CPU (Frecuencia de reloj 1 - 333MHz)
DRAM Integrada	4MB
Pantalla	4.3 pulgadas, 16:9 Wide Screen TFT LCD 480 x 272 píxeles, 16.77 millones de colores
Luminancia máxima	180 / 130 / 80cd/m2 (utilizando la batería)
Luminancia máxima	200 / 180 / 80cd/m2 (utilizando adaptador AC)
Sonido	Altavoces estéreo integrados
Entradas/Salidas	IEEE 802.11b (Wi-Fi) USB 2.0 (mini-B) Memory Stick PRO Duo™ IrDA IR Remote (SIRCS)
Conexiones principales	Ranura Memory Stick Duo™ Conector USB Conector DC OUT Conector DC IN 5V Conector Auriculares
Alimentación	Batería de Ión Litio Adaptador AC
Soporte	Disco UMD (Sólo lectura)
Formato	Juegos PSP Audio UMD (nombre sin confirmar) Vídeo UMD (nombre sin confirmar)
Codec	Video: H.264 / AVC MP Level3 Audio: ATRAC3plus™, MP3
Comunicación Inalámbrica	Modo infraestructura Modo ad hoc (conexión hasta 16 consolas)

Ridge Racers

La última entrega de la saga de Namco constituye la perfecta «piedra de toque» para la portátil

Y es que ningún otro juego como este sirve para demostrar la potencia de la consola. Su nivel técnico es muy superior, por ejemplo, a la quinta entrega que apareció junto con **PlayStation 2**. El desarrollo de la nueva producción de **Namco** constituye una especie de homenaje a toda la serie, pues ofrece circuitos pertenecientes a todas las entregas, incluidas las aparecidas en los salones recreativos. En total serán 24 recorridos, aunque hay que aclarar que no se trata de ninguna conversión, sino de un juego completamente nuevo. La manobrabilidad de los vehículos marca de la casa seguirá presente, derrapes incluidos, y contará con la presencia de un modo de juego llamado «World Tour», en el que podremos ir desbloqueando contenido a medida que avancemos. Y, por supuesto, permitirá partidas para ocho jugadores vía WiFi.

//24 circuitos de toda la saga se dan cita en el juego//



Los coches contarán con un turbo que podremos activar en cualquier momento, con espectaculares resultados.





PSP Los juegos



MEDIEVIL

DESARROLLADOR: SCEE Cambridge Studio
GÉNERO: Aventura de Acción
JUGADORES: 1-2

APE ACADEMY

DESARROLLADOR: SCEI
GÉNERO: Party Game
JUGADORES: 1-4

W.R.C.

DESARROLLADOR: Traveller's Tales
GÉNERO: Simulador de Conducción
JUGADORES:1-8

FÚTBOL

DESARROLLADOR: SCEE London Studio
GÉNERO: Deportivo
JUGADORES: 1-2

EVERYBODY'S GOLF

DESARROLLADOR: SCEI
GÉNERO: Deportivo
JUGADORES: 1-8

WIPEOUT PURE

DESARROLLADOR: SCEE Studio Liverpool
GÉNERO: Arcade de Conducción
JUGADORES: 1-8

FORMULA ONE

DESARROLLADOR: Traveller's Tales
GÉNERO: Arcade de Conducción
JUGADORES: 1-8

FIRED UP

DESARROLLADOR: SCEE London Studio
GÉNERO: Acción
JUGADORES: 1-8



Nintendo
GAMING 24:7
Pequeño
¡qué grande eres!
THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
Link ha entrado en el diminuto mundo de los Minish y lo ha hecho a lo grande. Acompáñale en esta aventura inédita por sus mazmorras y combate el mal antes de que se apodere de este pequeño gran mundo.
¡Házte con él !
Y si todavía no tienes tu Game Boy Advance SP, consigue el pack de coleccionista Zelda Edición Limitada a un precio increíble, que incluye el juego más una Game Boy Advance SP, única en color oro, con la marca Triforce de la Saga Zelda.
129,99 € *
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
* P.V.P. Recomendado. Oferta Promocional

Altavoces Estéreo
El dispositivo incorpora dos altavoces estéreo que reproducen el sonido con una nitidez y una calidad nunca vista en una consola portátil hasta la fecha.

Compatibilidad con GBA-GBA SP
*La consola incorpora una ranura en la parte delantera para introducir los juegos de **Game Boy Advance**, además de la posterior utilizada por los títulos de **Nintendo DS.** Se pueden tener insertados dos juegos al mismo tiempo.*

Pantalla Táctil
*Es el elemento más revolucionario del nuevo sistema portátil de **Nintendo**, el que proporciona una forma totalmente diferente de concebir los juegos y como interaccionar con ellos gracias al lápiz Stylus.*

Micrófono
El micrófono es utilizado en títulos como Feel The Magic XX/XY para que el jugador realice acciones determinantes en el juego.

NINTENDO DS™

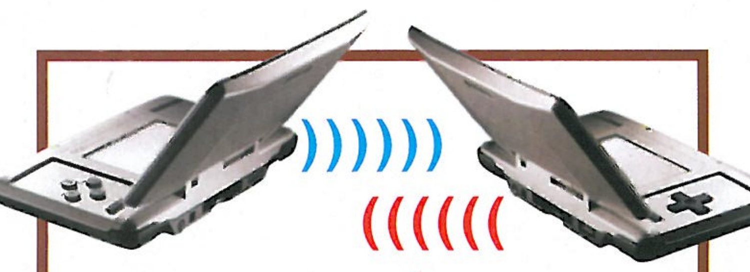
UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

Nintendo revoluciona la industria poniendo la técnica al servicio del ingenio

R. DREAMER

Si por algo se ha caracterizado la gran «N» desde sus comienzos es por su capacidad de innovación e inventiva. **Nintendo DS** llega rodeada por un cúmulo de opiniones a favor y en contra, pero lo que sí es cierto es que supone una nueva forma de concebir los juegos saliéndose de la dinámica que hasta la fecha había seguido el mercado: máquinas con especificaciones técnicas más potentes. El controvertido diseño de **Nintendo DS**, con su sistema de doble pantalla, había dejado frío a más de un experto. Sin embargo, después de probar los primeros juegos utilizando la pantalla táctil, ya sea con el lápiz *Stylus* o la correa para muñeca, e incluso el micrófono integrado en títulos como *Feel The Magic*, el resultado no ha podido ser más satisfactorio y sorprendente. No hay una fecha definitiva de lanzamiento para la consola en Europa, aunque todo apunta a que verá la luz el próximo mes de marzo. Mientras tanto, el éxito alcanzado en Estados Unidos y Japón está desbordando todas las previsiones de la compañía, que a día de hoy ya ha distribuido el 90% del parque inicial, y ha tenido que aumentar la producción para atender a la gran demanda en ambos mercados. En Japón se ha su-

//La nueva portátil de Nintendo arrasa en EE.UU. y Japón//



JUEGO INALÁMBRICO

Además del protocolo Wi-Fi de **Nintendo**, la consola admite también la comunicación inalámbrica del tipo 802.11. Será necesario evitar interferencias de otros sistemas *wireless*, y asegurarse de que no se sobrepasan los 20 metros entre las consolas que estén jugando. Dependiendo de las posibilidades del *software* se podrá jugar en red con un sólo cartucho entre un total de 16 usuarios.



PictoChat

Este software permite la conexión de 16 consolas en cada una de las 4 salas de chat a disposición del jugador. De esta forma se puede enviar texto y dibujos usando el lápiz, con un alcance aproximado de un radio de unos 20 metros.

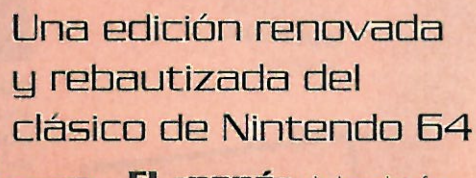
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre	Nintendo DS
Color	Plateado y negro
Dimensiones (cerrada)	148mm ancho / 85 mm largo / 28 mm alto
Pantalla superior	3 pulgadas, semitransparente reflectiva TFT color LCD retroiluminada con una resolución de 256x192 píxeles y un tamaño de pixel de .24 mm
Pantalla táctil	Idem, más una superficie táctil analógica transparente.
Color	260,000 colores
Conectividad inalámbrica	IEEE 802.11 y protocolo Wi-Fi de Nintendo; el alcance varía de los 10 a los 30 metros, dependiendo de las circunstan cias; los juegos multijugador permiten varios usuarios usando un único cartucho DS.
Controles	Pantalla táctil, micrófono integrado para reconocimiento de voz, botones A/B/X/Y, pad direccional, botones L/R, Start y Select
Entradas/Salidas	Ranuras para juegos de Nintendo DS y Game Boy Advance, entradas para auriculares estéreo y micrófono.
Otras características	Software PictoChat integrado que permite «chatear» hasta 16 jugadores de forma simultánea; reloj integrado; fecha, hora y alarma; touch-screen calibration
CPUs	ARM9 y ARM7
Sonido	Altavoces estéreo con sonido virtual surround, dependerá del software.
Batería	De Ión Litio con una duración estimada de seis a 10 horas de juego con una carga de cuatro horas, dependiendo del uso; modo ahorro energía; adaptador AC.
Idiomas	Inglés, japonés, español, francés, alemán, italiano

perado ya el medio millón de unidades vendidas. De cualquier forma, antes de que la sucesora de **GBA SP** saliera al mercado, las desarrolladoras de *software* más importantes de Europa, América y Japón habían apostado claramente por la nueva máquina de **Nintendo**, como demuestran juegos como *Feel The Magic* de **Sega**, *Rayman DS* de **Ubi Soft**, *Ridge Racer DS* de **Namco** o *Need For Speed Underground 2* de **EA**. Todos acompañando a la élite del *software* elaborado por **Nintendo**. No en vano, entre los títulos que han inaugurado el catálogo de la consola, destaca todo un clásico reconvertido como *Super Mario 64 DS*, que encabeza las listas de ventas niponas junto a *Sawaru Made In Wario* y *Pokemon Dash*, todos productos de la casa. Pero fue Estados Unidos el país donde vio **Nintendo DS** comenzar su periplo mundial. En su primera semana de ventas superó también el medio millón y debido a su éxito, la compañía decidió adelantar una semana su salida en el país del sol naciente. Entre los títulos que han visto la luz en EE.UU., junto a *Super Mario 64 DS* y *Feel The Magic* están *The Urbz*, *Mr. Driller DS*, *Sprung*, *Ping Pals* y una demo de *Metroid Prime: Hunters* que viene de regalo con la consola americana. Puede que algunos no estén muy contentos con el aspecto de **Nintendo DS**, pero lo que sí es cierto es que este dispositivo cambiará nuestra forma de jugar.

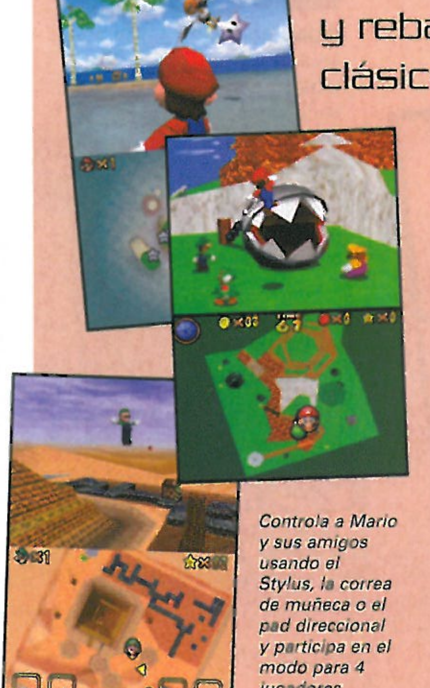
COMPAÑIA
Nintendo
GÉNERO
Plataformas 3D





SUPERMARIO 64 DS

Una edición renovada y rebautizada del clásico de Nintendo 64



Controla a Mario y sus amigos usando el Stylus, la correa de muñeca o el pad direccional y participa en el modo para 4 jugadores.

El «papá» de los plataformas 3D aún sigue maravillándonos. Su versión **DS** nos presenta el mismo juego que revolucionó **Nintendo 64**, adaptado a su nuevo entorno con pantalla táctil. Ahora, además de Mario tendremos a Yoshi, Luigi y Wario bajo nuestro control, cada uno con unas habilidades únicas para acceder a las 150 estrellas del juego (en comparación con las 120 del original de **N64**). También se han añadido mundos totalmente nuevos y por supuesto la posibilidad de escoger entre tres tipos diferentes de control. Aunque la guinda de este cartucho son los minijuegos, la gran tentación de este nuevo *Mario*.

MINIJUEGOS

Es imposible resistirse a la tentación de los ocho minijuegos dispuestos para cada uno de los cuatro protagonistas del juego. La forma en que se utiliza la pantalla táctil nos trae al recuerdo «viejas» sensaciones de jugón empedernido que hasta ahora se habían adormecido en un universo de millones de polígonos y procesadores con velocidades de vértigo.



NINTENDO DS™

LOS JUEGOS



NOMBRE:
Mario Kart DS
COMPAÑÍA:
Nintendo



NOMBRE
Metroid Prime: Hunters
COMPAÑÍA
Nintendo



NOMBRE
Feel the Magic: XY/XX
COMPAÑÍA
Sega



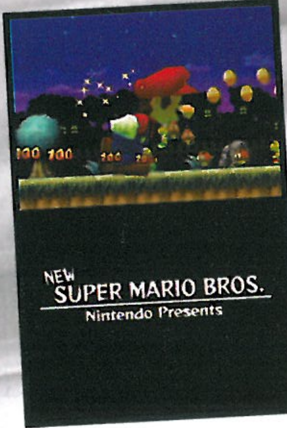
NOMBRE
Wario Ware Inc.
COMPAÑÍA
Nintendo



NOMBRE
Puppy Times
COMPAÑÍA
Nintendo



NOMBRE
Kirby DS
COMPAÑÍA
Nintendo



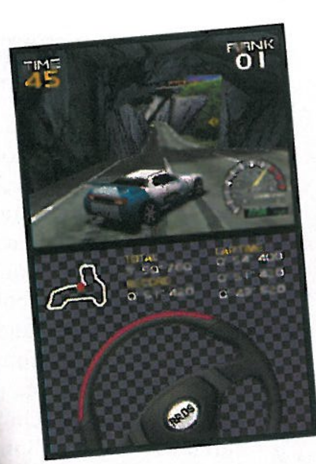
NOMBRE
New Super Mario Bros.
COMPAÑÍA
Nintendo



NOMBRE
Animal Crossing
COMPAÑÍA
Nintendo



NOMBRE
Pokemon Dash
COMPAÑÍA
Nintendo



NOMBRE
Ridge Racer DS
COMPAÑÍA
Namco



NOMBRE
Mr. Driller DS
COMPAÑÍA
Namco



NOMBRE
Los Urbz: Sims En La Ciudad
COMPAÑÍA
Electronic Arts

[PS2]

TEKKEN 5

DOC

Confirmada ya su exclusividad para PS2, Tekken 5 inicia un viaje al ámbito doméstico que se completará antes de verano



Los escenarios de la nueva entrega de Tekken tendrán más posibilidades interactivas que en el anterior capítulo de la saga.



Tras plantar cara al *Virtua Fighter* más avanzado en su versión recreativa, *VF 4 Final Tuned*, ***Tekken 5*** ya planea su salto al mercado doméstico para el primer trimestre de 2005 (en Japón). Poco antes del verano podremos disfrutar en España de la última entrega de *Tekken*, cuyo desarrollo llevará algo más de tiempo a **Namco**, ya que el *hardware* para el que se ha creado la versión recreativa es ligeramente superior al de **PlayStation 2** (algo muy parecido a lo que ocurrió con la versión **PSX** de *Tekken 3*). Aún con las diferencias técnicas entre ambas versiones (que se reducen, prácticamente, a una mayor memoria de vídeo y a una resolución ligeramente superior) y, como podéis apreciar en las pantallas que adornan estas dos páginas, la versión doméstica de ***Tekken 5*** es casi idéntica a la *coin-op* y hasta incluirá el sistema de adquisición de ítems y atuendos. Imitando el sistema *VF.Net* (y bajo el original nombre de *Tekken.Net*), en ***Tekken 5*** podremos intercambiar la puntuación obtenida en las partidas por ítems, complementos y nuevos atuendos, así como extras

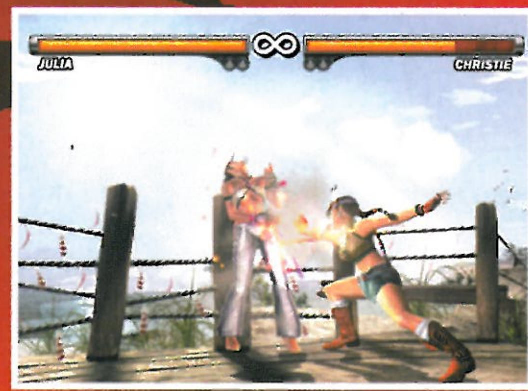


TEKKEN. NET

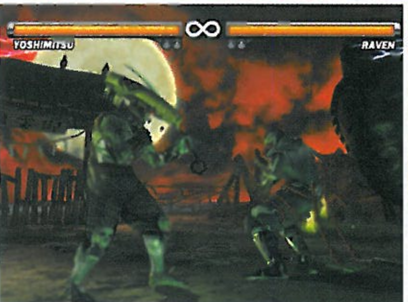
Imitando, en cierto modo, una de las características más llamativas de *Virtua Fighter 4 Final Tuned*, tanto la versión recreativa como la doméstica de ***Tekken 5*** permitirán comprar todo tipo de trajes y complementos a cambio de la puntuación obtenida en las partidas. Las posibilidades de personalización son infinitas.

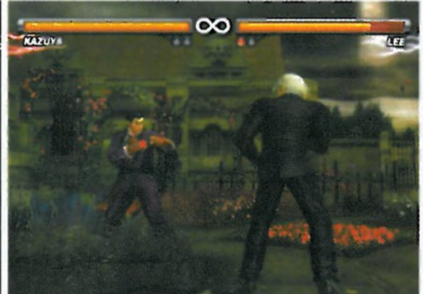














JINPACHI MISHIMA
Tras la supuesta desaparición de Heihachi, su padre hará aparición en la nueva entrega de *Tekken*

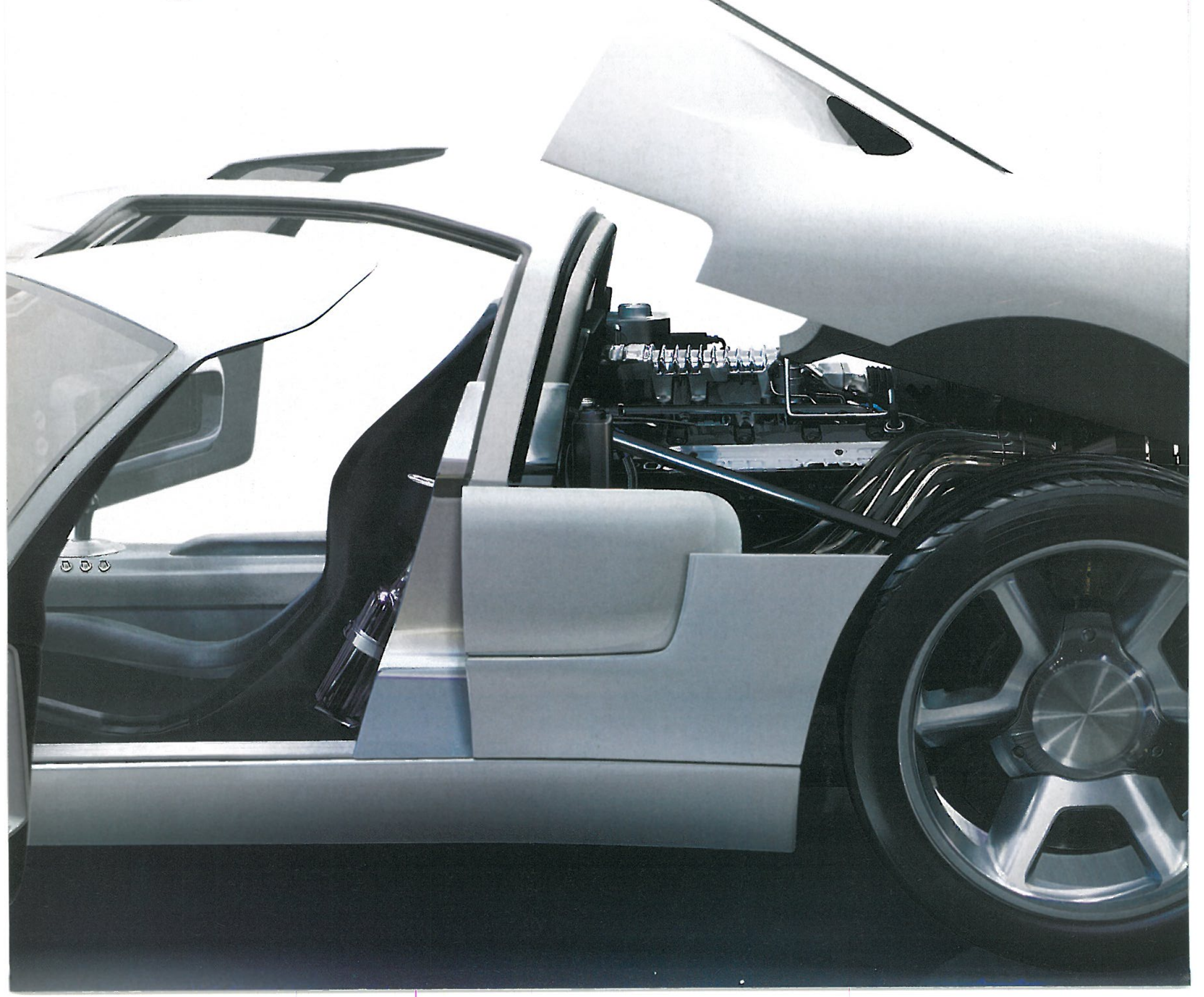
//La versión doméstica de Tekken 5 heredará el sistema Tekken.Net de la coin-op//

de todo tipo. Lo más reciente que ha aparecido en Japón es la posibilidad de utilizar a Eddie en lugar de Christie Monteiro. En lo que a jugabilidad se refiere, ***Tekken 5*** presenta un desarrollo más cercano al sistema clásico de la saga, como el de *Tekken 3* o *TTT*, aunque sin dejar atrás los adelantos presentados por *Tekken 4* como las estructuras destructibles y las movilidad 3D por el escenario. Lógicamente, cada uno de los luchadores del juego verá incrementado el número de movimientos, *combos* y *juggles* disponibles con respecto a *Tekken 4*. Como de costumbre, **Namco** ha confirmado que incluirá extras para la versión doméstica de ***Tekken 5***, entre ellos, una nueva versión del conocido *Tekken Force*. Lo único que aún falta por confirmar es si el título de **Namco** incluirá opciones On-line, algo que, sin ninguna duda, convertiría a ***Tekken 5*** en el *beat'em-up* de 2005.

[PS2]

GT4 gran turismo 4

La saga de conducción más famosa de la historia aterriza en Japón para demostrar que sigue siendo la reina de la simulación automovilística





DANI3PO



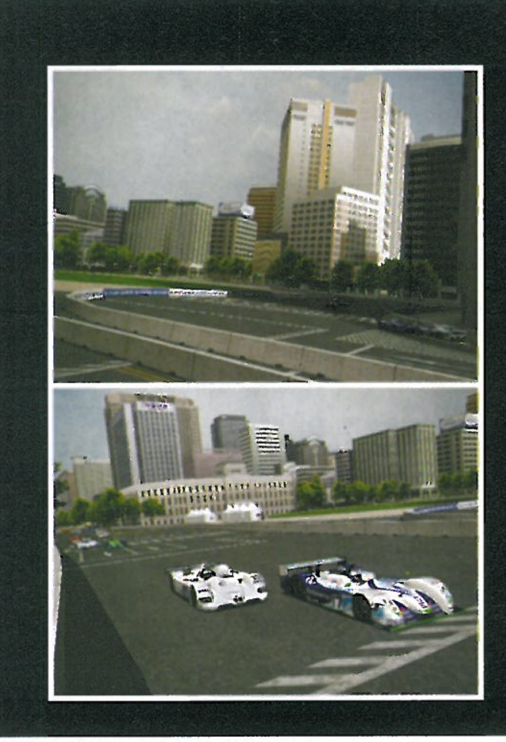
El próximo 28 de diciembre para nosotros, los españoles, volverá a estar protagonizado por bromas varias y celebraciones navideñas. Sin embargo, para los afortunados japoneses esa fecha estará marcada por la puesta a la venta de la nueva generación del simulador de conducción más prestigioso de la historia. Los usuarios europeos, en cambio, tendremos que esperar hasta marzo, según las últimas informaciones. Todo lo que echábamos de menos en la tercera entrega ha sido recogido en esta cuarta, en cuyo desarrollo se ha invertido una cantidad de recursos increíble. Los circuitos urbanos situados en parajes reales y reconocibles hacen acto de presencia, y con lugares tan bellos y dispares como Las Vegas, Seúl o Nueva York (de esta última ya tuvimos un adelanto en la edición *Prólogo*). La única pega que podremos encontrarle será la no incursión del modo On-line. Según los programadores de **Poly phony Digital**, este apartado hubiera retrasado aún más la salida del juego, por lo que han preferido abordar su inclusión en una próxima versión.

En cualquier caso, las cifras que ostenta ***Gran Turismo 4*** rozan la obscenidad más absoluta. 650 vehículos reales de todas las épocas (desde los años 20 hasta los prototipos que aún no están en la calle) y casi cien circuitos diferentes. En Japón preparan un *pack* con la nueva edición de la consola y el juego, y **Nike** se prepara para lanzar otro que añadirá además del título un par de zapatillas y una camiseta que nos servirá para desbloquear un vehículo oculto gracias a la cámara *EyeToy*. Una verdadera locura.

Boxes

El factor humano ha sido recreado no sólo en forma de pilotos, sino también del personal que trabaja en la zona de repostaje. Las secuencias al entrar en boxes serán de lo más realista posible, con cada individuo realizando su labor correspondiente mostrando una gran soltura.





Seúl

La capital de Corea del Sur es escenario de uno de los últimos circuitos urbanos que **Sony** Japón ha revelado. Su similitud con el país nipón es bastante evidente, pues en su arquitectura mezcla los edificios más modernos con las construcciones clásicas orientales.





Motegi

Se trata de un recorrido muy popular para los aficionados al automovilismo, pues en él se celebran acontecimientos de todo tipo. Se le conoce como «Twin Ring» o «Anillo Doble» por su peculiar trazado. Consta de ocho curvas a la derecha, seis a la izquierda y una anchura máxima de quince metros.



El «Photo Mode» es una de las nuevas modalidades de juego. En ella no controlaremos el coche directamente, sino que haremos las veces de director de cine colocando las cámaras para conseguir la mejor toma.

//El 28 de diciembre aparece en Japón, y el 3 de marzo de 2005 en España//

La evolución lógica

En las pantallas de la izquierda tenéis dos imágenes pertenecientes al circuito *Grand Valley*, tal y como aparecía en *GT3*. En las de la derecha podéis apreciar su reproducción en la cuarta entrega.





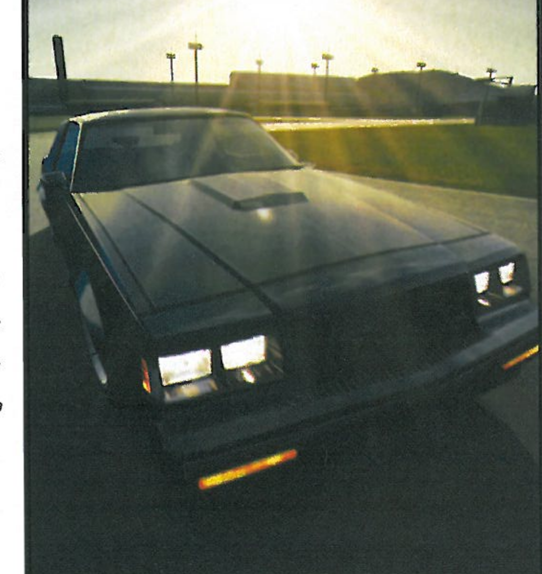


Infineon

Este circuito se encuentra en el condado de Sonoma Wine, en Estados Unidos, muy cerca del puente *Golden Gate* de San Francisco. En él se celebra la Copa Nascar Nextel o las series americanas de *Le Mans*. Desde que abrió sus puertas en 2001, más de millón y medio de personas se han sentado en sus gradas.



El diseño de los coches en pantalla volverá a revolucionar todo lo visto hasta ahora en cualquier sistema de entretenimiento doméstico. Aunque sigan sin reproducir los daños, su modelado nos hará preguntarnos en más de una ocasión si se trata de un vídeo o del propio juego.



Wanda To

Sony se embarca de nuevo en un maravilloso viaje a la tierra de los sueños guiado por un equipo experto en estas lides: Team Ico

R. DREAMER

Muy de vez en cuando las musas tocan con su magia algún equipo de desarrollo. No sabemos si lo hacen al azar, o si por el contrario buscan a un determinado grupo de personas sensibles al influjo de mundos de fantasía y que, a pesar de ser ya «talluditos», continúan creyendo en «las Hadas». Sin duda, **Team Ico**, con la ayuda de las musas o sin ella, pertenece a la segunda categoría. Por lo menos así lo demostraron en *Ico*, una amalgama perfecta de belleza, magia y jugabilidad. La expectación causada por el anuncio de un nuevo título de este grupo, durante el pasado *Tokyo Game Show*, está más que justificada. El título todavía no es definitivo, aunque ya tiene una página dentro del *site* de **PlayStation** en Japón, bajo el nombre de ***Wanda To Kyozo***. Esto está causando algo de confusión ya que desde la central europea de la compañía se habla de ***Ico 2***, haciendo referencia a un proyecto que hasta el momento del anuncio oficial se conocía como *NICO*. Ahora resolveremos al-

LA REINA DE LOS SUEÑOS

Una misteriosa mujer será el motivo que conducirá a Wanda a adentrarse en el territorio de los gigantes. Sólo si es capaz de exterminarlos, jugándose la vida en terribles combates contra las colosales criaturas, conseguirá que la muchacha despierte y abandone el mundo de los sueños.



FIEL COMPAÑERO

Como todo aventurero que se precie, Wanda contará con la inestimable ayuda de su valeroso corcel

Los paisajes de la Tierra de los Colosos, como recién extraídos del etéreo mundo onírico, se despliegan ante los ojos del impertérrito Wanda.



[PLAYSTATION 2]

gunas de estas dudas, dentro de nuestras posibilidades y de la escasa información que hasta la fecha ha puesto en circulación **Sony C.E.** Para empezar, nos guiaremos por el nombre que aparece en la página oficial del juego en tierras niponas, ***Wanda To Kyozo***. En segundo lugar, a todas luces parece ser que este juego no tiene nada

//Una lucha épica contra 20 criaturas gigantescas en un mundo de fantasía//

que ver, salvo por la ambientación y por compartir el mismo equipo de desarrollo. Las imágenes del juego si muestran una clara similitud en el estilo entre *Ico* y ***Wanda To Kyozo***, aunque según declaran los responsables de su creación, las historias son completamente diferentes y, por ahora, no han desvelado si hay algún tipo de conexión entre ambos mundos. En la aventura que ocupa es-

LOS COLOSOS

Habitantes de un mundo de leyenda, los 20 seres a los que ha de enfrentarse Wanda, han despertado de su letargo. Cada uno tiene una personalidad y unas características que les convierten en unos seres vivos únicos.



UNA TIERRA DESOLADA

Llanuras que se pierden de vista, acantilados que cortan el camino en un abismo sin fondo y una sensación persistente de soledad absoluta en todos y cada uno de los entornos de Ico 2. Un realismo fantástico de cuento que cobra vida poligonal en este juego.





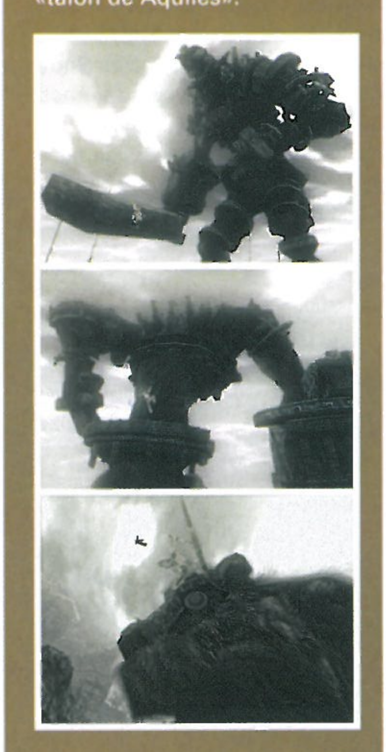
¿POR QUÉ TEAM ICO?

Tras embriagarnos con la esencia de su primera obra, Ico, sólo un equipo como este era capaz de hacer los sueños realidad

tas páginas, el protagonista tiene que enfrentarse a una serie de 20 monstruos gigantescos para conseguir que una mujer recupere su consciencia. El cuerpo de la fémina permanece depositado en el altar de una impresionante fortaleza, mientras Wanda, a lomos de su caballo, se adentra en una tierra desolada habitada por los Colosos. Todavía está por descubrir cómo han planteado los miembros del **Team Ico** los combates, ya que el protagonista tendrá que escalar literalmente por los cuerpos de los engendros hasta alcanzar el punto que les cause la muerte. La música, junto a la ambientación producida por la iluminación y los efectos de sonido, también promete ser tan entrañable y capaz de despertar nuestras emociones como ocurría en *Ico*. Todo se desvelará en marzo, su mes de lanzamiento.

WANDA Y LOS NEFILIM

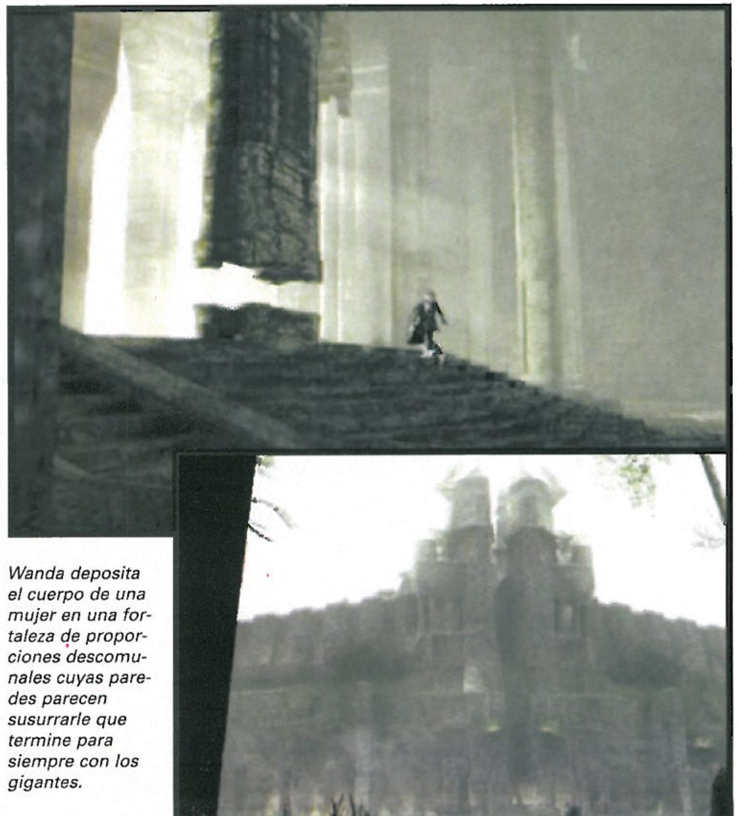
Los Nefilim pertenecían a una raza de gigantes que se menciona en la Biblia. Una raza que seguramente tiene parentesco con estas criaturas a las que Wanda tendrá que derrotar escalando por su cuerpo hasta alcanzar su «talón de Aquiles».



UN HÉROE SOLITARIO



La melancolía que destila ***Wanda To Kyozo*** queda patente en todos los aspectos que integran el juego. Tanto en los desiertos emplazamientos que abruman por su tamaño, como por el sonido ambiente o las melodías de la banda sonora.



Wanda deposita el cuerpo de una mujer en una fortaleza de proporciones descomunales cuyas paredes parecen susurrarle que termine para siempre con los gigantes.

TimeSplitters
Futuro Perfecto

Free Radical Design vuelve a embarcarnos en un viaje por el espacio y el tiempo

DOC

Tras un comienzo algo atropellado en **PS2** con la primera entrega de *TimeSplitters*, buena parte de los creadores de *GoldenEye* se disponen a mandarnos de nuevo a través del tiempo tras el éxito obtenido con la segunda entrega de su saga de *shoot'em-up*. Una vez más, los *TimeSplitters* amenazan la supervivencia de la raza humana y para pararlos no tendremos más remedio que viajar por el espacio-tiempo en la piel de Cortez. El argumento del juego arrancará en el año 2401, pero rápidamente nos llevará a un castillo escocés en 1924, pasaremos por 1960, 1990... Las paradojas temporales se sucederán también durante el transcurso de cada uno de los niveles, ya que tendremos que «auto-ayudarnos» y recibir ayuda de nosotros mismos, ubicados antes o después en el tiempo, haciendo entrega de un determinado objeto o bloqueando el paso a los enemigos en cierta zona (algo que, antes o después, tendre-



La física de los objetos y personajes, el tamaño de los escenarios y algunos efectos gráficos son las novedades más importantes del engine 3D de TS: FP.

VEHÍCULOS Una de las novedades de esta entrega es la posibilidad de utilizar todo tipo de vehículos.

Las paradojas temporales como la que veis debajo se sucederán continuamente en *TimeSplitters: FP.*



Viejos conocidos nos ayudarán en nuestro periplo.

mos que hacer nosotros directamente). El armamento y las posibilidades del personaje protagonista han sido aumentadas en esta nueva entrega. Junto al típico armamento «nativo» que encontraremos en cada escenario contaremos con la inestimable ayuda de un mapa-radar holográfico, la posibilidad de manejar vehículos y el impresionante guante anti-gravitatorio, que nos permitirá coger objetos y lanzarlos a los enemigos, algo que mostrará la increíble capacidad física del nuevo engine gráfico creado por *Free Radical* para el juego.

Junto al mencionado efecto visual, el motor de ***Futuro Perfecto*** mostrará una mayor resolución en las texturas que su antecesor, unos escenarios más amplios y un *frame rate* igual de estable (es decir, totalmente estable). Como punto fuerte, ***TimeSplitters: Futuro Perfecto***, incluirá varios modos multijugador, muy en la linea de *TS2*, con una gran cantidad de modalidades que podremos disfrutar tanto en *split-screen* como On-line, junto a otros 15 jugadores.



ITEMS Y GADGETS

Junto al guante anti-gravitatorio, otro de los gadgets más originales es el mapa holográfico









NUEVAS ARMAS

Una de las novedades jugables más interesantes es la posibilidad de utilizar un guante anti-gravitatorio (similar al arma de *Half-Life 2*) que pondrá a prueba la capacidad del *engine* de la física del juego.



[PS2/XBOX]

Cold Fear

UbiSoft continúa su política de expansión y ahora se atreve con un género que hasta la fecha no había tocado, el Survival Horror.

DANI3PO



Los enemigos serán mucho más inteligentes de lo acostumbrado, y emplearán todo tipo de tácticas.

EL BARCO
Los programadores se inspiraron en el filme *La Tormenta Perfecta* para reproducir toda la furia de un mar embravecido

Recientemente tuvimos la oportunidad de viajar a las oficinas centrales de **UbiSoft** en París, donde pudimos conocer de primera mano uno de sus próximos lanzamientos, desarrollado por **Darkworks**. La ambientación del local donde se celebró la presentación ya presagiaba muchos de los elementos que compondrán esta aventura. El argumento, creado por el mismo guionista de la saga *Splinter Cell* nos pone en la piel de un guardacostas americano destinado en el mar de Bering. Allí se le ordena el abordaje, junto con un grupo de fuerzas especiales, de un barco ballenero que se encuentra a la deriva.

La impresionante secuencia de introducción nos muestra cómo nada más llegar estos soldados son atacados por una extraña fuerza, que acaba con ellos de la forma más brutal. Así pues, nuestro protagonista se encuentra solo en la embarcación, en medio de una de las peores tormentas que se recuerdan. De hecho nuestro primer enemigo será la climatología. Las grandes olas harán zozobrar el barco, y podrán tirarnos por la borda si nos descuidamos. Un punto original lo constituye el equilibrio del personaje, sobre todo a la hora de apuntar. Si no nos agarramos a





PUNTO DE MIRA

Las armas de fuego cuentan con un «trazador láser» para poder hacer impacto donde nosotros queramos

Sobre la cubierta del barco es fácil perder el equilibrio. Si nos agarramos a alguna superficie estable, será más sencillo acertar a los enemigos.

Podremos emplear partes del escenario, como esta especie de máquina trituradora, para acabar con los enemigos. Simplemente hay que atraerles y esperar al momento justo.

LOS CREADORES

Darkworks es una desarrolladora parisina cuyo trabajo más conocido hasta la fecha fue la cuarta entrega de *Alone In The Dark*, aparecido hace tres años para varias consolas.



algo estable, será mucho más difícil acertar sobre los enemigos. La vista en tercera persona cambiará y se situará encima de nuestro hombro en estos momentos, pues hay que decir que ***Cold Fear*** estará mucho más enfocado hacia la acción que la mayoría de los juegos similares. Un buen arsenal de armas y todo tipo de estrategias para acabar con los enemigos serán imprescindibles, sobre todo cuando comprobemos que no sólo son humanos los que pretenden acabar con nosotros. Algo que subió a bordo del barco ha infectado a la tripulación y la ha convertido en mutantes sedientos de sangre. Nada de lentos zombis, sino seres rápidos e inteligentes. Su diseño nos sorprenderá en más de una ocasión, pues se han creado algunos engendros que desafían las leyes de la naturaleza. Pero nuestras preocupaciones no acabarán cuando abandonemos el barco, pues más tarde visitaremos una plataforma petrolífera que parece ser el origen de todo el problema, y que contará con varios ambientes diferentes a explorar. El mes de marzo se descubrirá el misterio...

//Cold Fear está más enfocado hacia la acción//





Género > Tactical Espionage Action Formato > DVD-ROM
Compañía > Konami Programador > KCE Japan País > Japón

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Una hora de juego tras otra, las nuevas aventuras de Snake nos dejan sin aliento

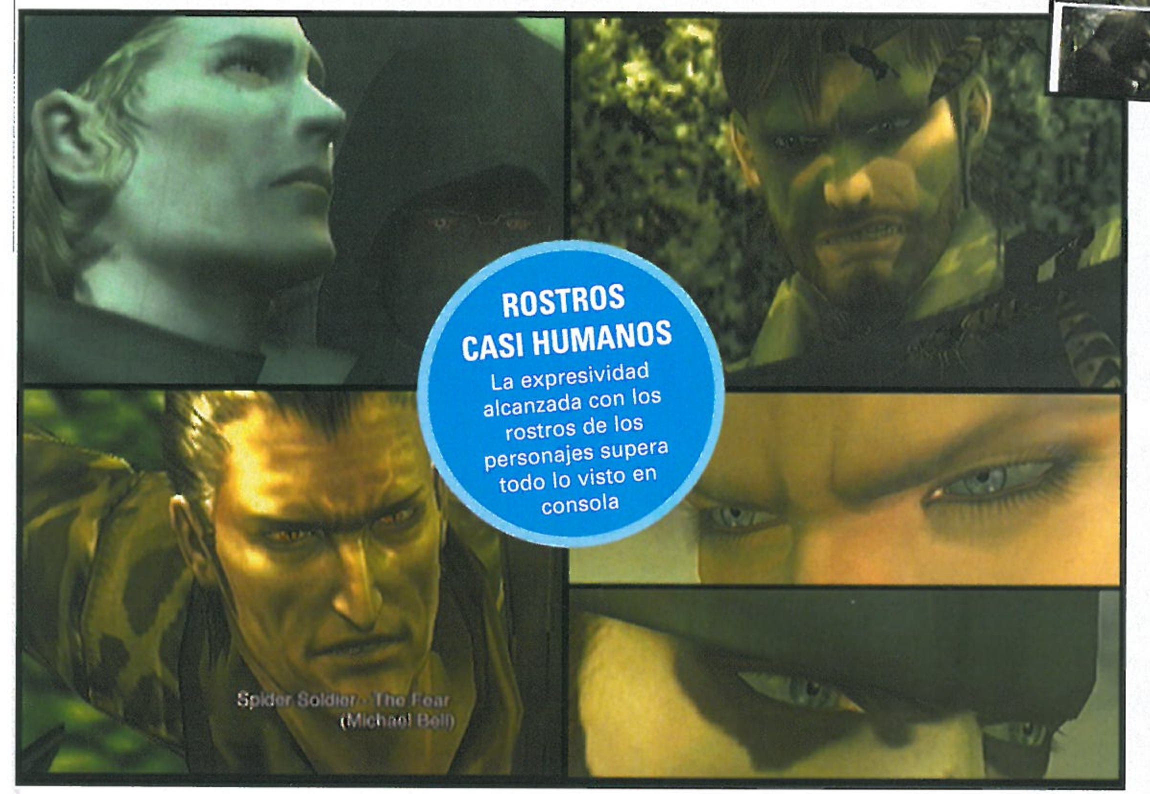
Con la versión final USA en las manos, y tras cerca de ocho horas de juego, la nueva obra maestra de Hideo Kojima no deja de sorprendernos. Los títulos de crédito diseñados por Kyle Cooper, la música de Harry Gregson-Williams, las nuevas habilidades de Snake para desarmar a los enemigos mediante la técnica CQC (*Close Quarters Combat*), el realismo con el que se ha reproducido la jungla y los animales que la habitan... El alud de deslumbrantes detalles que aporta ***MGS3*** en cada nueva hora de juego llegan a aturdir al jugador. ¿Cuánto más puede dar de sí el *hardware* de **PS2** en manos de unos genios de la talla de **KCE** Japan? ¿Qué podrá llegar a hacer Kojima y Cía. en **PlayStation 3**? Dan escalofríos sólo de pensarlo, sobre todo al presenciar milagros tecnológicos como el rostro de The Boss, la mentora de Snake, a la que se ha dotado de la mejor animación facial jamás vista en consola alguna. Ella desempeñará un papel decisivo en esta aventura, ubicada en plena guerra fría. Corre el año 1964, y un soldado (al que simplemente conoceremos como Snake) ha sido lanzado en paracaídas sobre la región rusa de Tselinoyarsk con la misión de rescatar al cientí-



Los títulos de crédito, todo un homenaje a las películas de James Bond, cambian de idioma cada vez que el jugador pulsa R3. Y si aprietas R1 podrás oír como una sugerente voz susurra «Snake Eater».

La Edición USA

El manual de la edición NTSC USA de ***MGS3 Snake Eater***, además de ofrecer una concisa explicación de cada uno de los objetos que Snake encontrará en su misión, incluye un pequeño cómic. Sus viñetas muestran algunas de las habilidades del protagonista, como disparar colgado de un árbol o arrojar serpientes venenosas a sus enemigos. Para guardarlas vivas, es preciso tener una jaula vacía y dormir a la serpiente con dardos tranquilizantes.

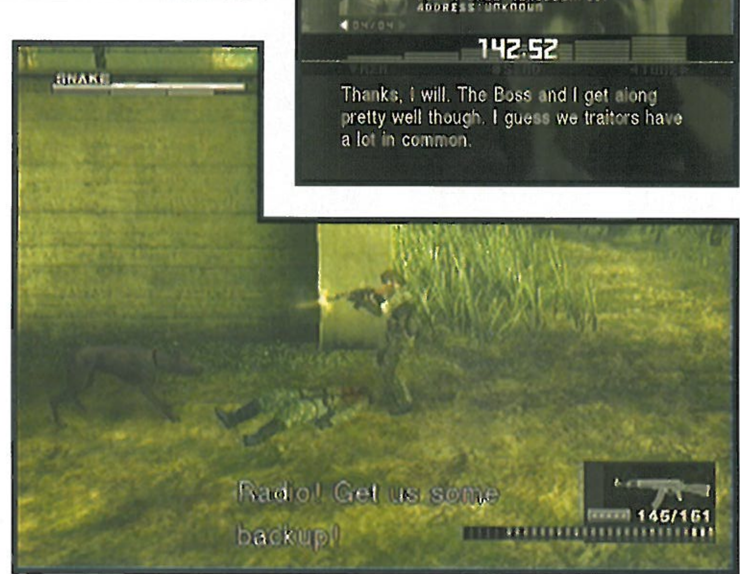


ROSTROS CASI HUMANOS

La expresividad alcanzada con los rostros de los personajes supera todo lo visto en consola

fico responsable de la creación de *Shagohod*, el primer *Metal Gear* de la historia. Ahí arranca una odisea de supervivencia que exigirá al jugador luchar por su vida en cada minuto de juego. A primera vista la mecánica no parece diferenciarse demasiado respecto a los anteriores *MGS*, pero la desaparición del radar y la incorporación de la barra de *stamina* hace que todo resulte nuevo y apasionante. En la inhóspita jungla soviética no hay botiquines salvadores. Snake debe cazar su propia comida y curar sus heridas utilizando aguja, desinfectante y vendas. Un estómago vacío no sólo alerta al enemigo por el ruido, también afecta al pulso a la hora de disparar. Pero cuidado, la comida se pudre fácilmente, e ingerir algo en mal estado puede hacer que la barra de *stamina* descienda a velocidades de vértigo. Súmale a esto el enfrentamiento con las tropas soviéticas, los duelos frente a un soldado llamado Ocelot (sí, EL) y la aparición de un quinteto de superhombres con apodos tan terroríficos como The ▶

//La versión PAL tendrá modos exclusivos//





CURARSE EN SALUD
Cada tipo de herida requiere una cura diferente. Usa el cuchillo para sacar las flechas y el cigarro para quemar las sanguijuelas.

A lo largo de la aventura podrás encontrar camuflaje de todo tipo, hasta un gorro con cabeza de cocodrilo.

CLOSE QUARTERS COMBAT
Acércate al enemigo y mantén pulsado Círculo en el *pad*. Alucinarás con los resultados

► Pain, The Sorrow o The End. La vegetación oculta multitud de trampas, como en Vietnam, y el nuevo marcador de camuflaje exige cambiar de uniforme dependiendo del terreno donde tiene lugar la acción (menos de 20% de camuflaje y saltará la alarma). Snake bucea en lagos repletos de peces y cocodrilos, atraviesa cuevas iluminadas por una antorcha y afrontará una sesión de tortura que hace que los interrogatorios de *MGS1* y *MGS2* parezcan masajes. Es difícil contar poco más de ***MGS3*** Snake Eater sin «destripar» la trama. Ni siquiera os vamos a desvelar la identidad del protagonista (¿Solid Snake o Big Boss?). Sólo os invitamos a que disfrutéis con estas pantallas, para aliviar la vigilia hasta marzo. Por su parte, y para compensar la espera, **Konami** ha confirmado ya las mejoras exclusivas de la versión PAL: un *Duel Mode* (en el que combatir frente a los jefes) y un *Demo Theatre*, gracias al cual podremos deleitarnos con las secuencias animáticas. Eso sí, parece casi seguro que llegará en inglés, con subtítulos en castellano. **NEMESIS**

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA
Programador > EA Sports País > Canadá

UEFA Champions League

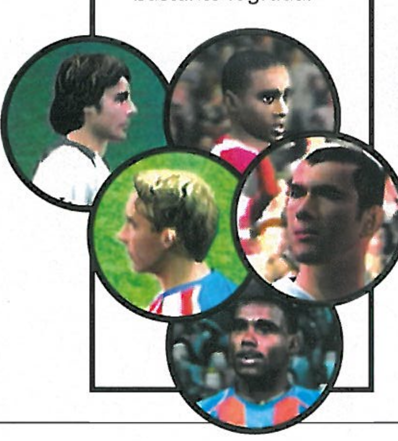
Una nueva licencia en el catálogo de Electronic Arts





Jugadores al detalle

Siguiendo la tendencia habitual de **EA** en los simuladores deportivos, la reproducción física de las figuras más importantes de los diferentes equipos está bastante lograda.

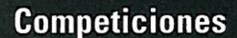




A diferencia de otros programas, las jugadas repetidas no son necesariamente las que se han producido en el momento inmediatamente anterior.

Electronic Arts es una de las compañías que más apostó por la obtención de licencias oficiales para su enorme variedad de simuladores deportivos. Así, fue una de las pioneras en ofrecer los equipos y jugadores reales de las más prestigiosas ligas tanto en fútbol (FIFA), como en baloncesto (NBA Live), fútbol americano (NFL Madden) o en *hockey* (NHL). La buena respuesta del público llevó a la citada compañía a la búsqueda de licencias de diferentes competiciones. Las dos muestras más significativas de esta estrategia fueron los títulos oficiales de los mundiales de Francia 1998 y Corea 2002, así como de la Eurocopa de Bélgica y Holanda de 2000 y la de Portugal en 2004. Sin embargo, *EA* ha decidido dar un paso más para programar el juego oficial de la actual Liga de Campeones organizada por la UEFA. Con ello, recoge el testigo de compañías como **Eidos** o **Atari/Infogrames** que probaron suerte con discretos simuladores cuyo único aliciente era la mencionada licencia. Con el objetivo de no repetir errores, se ha encargado la programación al mismo equipo que desarrolló el reciente *Euro 2004*. No obstante, no se trata de un simple lavado de

//A espera de los últimos retoques, es el mejor juego oficial de la Liga de Campeones//



Competiciones

Como es lógico, la Liga de Campeones es el principal aliciente dentro de las competiciones. Sin embargo, hay que mencionar un modo Historia que, basado en la citada competición, presenta diferentes retos al usuario.



SECUENCIAS

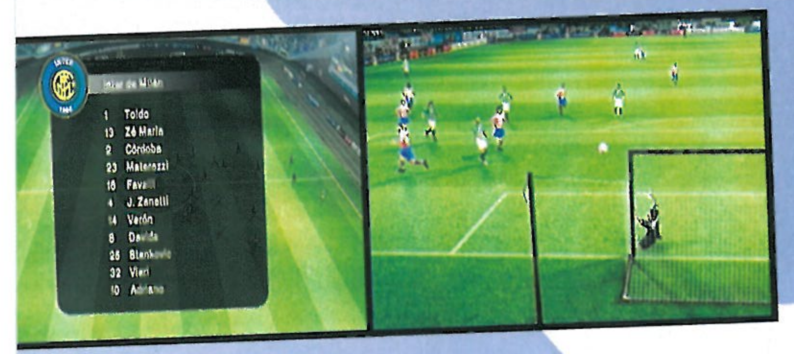
Las celebraciones de los goles, las tarjetas y la salida al campo, son los momentos más destacados desde el punto de vista de las secuencias de animación





Se incluyen todos los clubes integrantes de más de diez de las principales ligas europeas.





El equipo responsable de la programación es el mismo que realizó EURO 2004. El control presenta bastantes similitudes con el citado juego.

Opciones

El programa ofrece una amplia variedad de elementos modificables entre los que destacan los diversos editores (incluido el de entrenadores) así como los múltiples modos de juego.



cara del juego centrado en la Eurocopa, ya que se ha buscado perfeccionar los errores y a la vez recoger todo el ambiente que rodea la competición para clubes de fútbol más importante de todo el mundo. Prueba de este último aspecto es la inclusión de múltiples elementos que nos serán muy familiares en las habituales retransmisiones de la *UEFA Champions League*. Lo que llama la atención a simple vista es la carátula de presentación en la que se observan imágenes de la anterior temporada, entre las que destaca la celebración del título por parte del Oporto. Este aspecto es sólo un ejemplo de la multitud de detalles que son recogidos de una forma realmente exhaustiva. Como es lógico, el segundo aliciente a tener en

//Es la primera vez que Electronic Arts obtiene la licencia de la Liga de Campeones//

cuenta es la inclusión de los equipos y jugadores reales. En este apartado, el programa no se limita a recoger los clubes que participan en la Liga de Campeones, también incorpora los integrantes de las divisiones de honor de más de diez ligas europeas, así como los más destacados de otros países. En este sentido, hay que resaltar la exactitud en la reproducción de los uniformes tanto de los equipos denominados «grandes» como de los restantes. El ritmo en las retransmisiones también es digno de mención, gracias a las continuas repeticiones, a las numerosas secuencias y a la narración en diferentes idiomas. La versión española cuenta con los comentarios de Pepe Domingo Castaño, uno de los habituales en el popular Carrusel Deportivo de la Cadena SER. Sin embargo, todos estos elementos no servirían de mucho si no contase con un mínimo de jugabilidad que lo situase a la altura tanto de *Pro Evolution* como del propio *FIFA*. En este sentido, **EA** está dando los últimos toques a un juego que, en lo visto en las *betas* analizadas, deja abierto un prometedor futuro; sin duda, el mejor de los que ha contado con la licencia de la Liga de Campeones. ➔ CHIP & CE



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > SCI Programador > Bits Studios País > Reino Unido

Constantine

Un juego basado en la serie de cómic Hellblazer del guionista Alan Moore

Bueno, en realidad esta producción de **SCI** se inspira directamente en la película de *Warner Bros* que toma como referencia el trabajo de Alan Moore, *Hellblazer*, publicado por *DC Comics/Vertigo*. Como sucede en la película, el protagonista es John Constantine (Keanu Reeves), un peculiar detective de lo paranormal que se ha propuesto acabar con el mal que impera sobre la faz de nuestro planeta. Para conseguirlo tendrá que emplearse a fondo, viajando a lo largo de 14 niveles entre la Tierra y el Infierno. A su disposición cuenta con un variado arsenal, con artilugios tan exóticos como la Escopeta Sagrada, el Manto de Moisés o el Crucificador. Constantine también será capaz de utilizar poderes mágicos a la hora de exterminar demonios, ya sea en la ciudad de Los Ángeles o en el plano infernal que subyace a ésta. Las localizaciones han sido recreadas basándose en las originales de la película. R. DREAMER

EL EXORCISTA

La misión del protagonista, como en el cómic, es terminar con los demonios que asolan la tierra

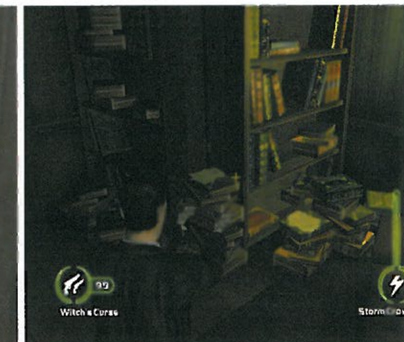
Algunos demonios son mestizos y cuesta trabajo diferenciarlos si no se utiliza el don de la Visión Verdadera.

El mundo demoníaco

John Constantine puede «presumir» de haber visitado el Infierno. Una experiencia que le ayudará en su misión a caballo entre el mundo real y el que habitan los demonios que ha de exorcizar. Y los desarrolladores se han encargado de distinguir ambos lugares.



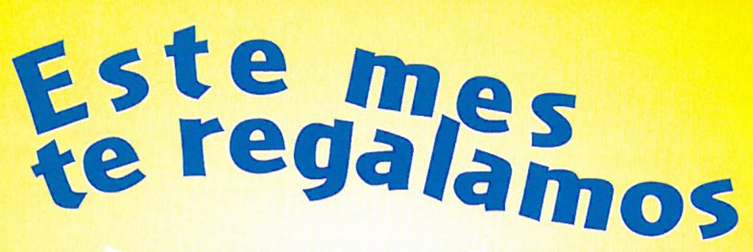






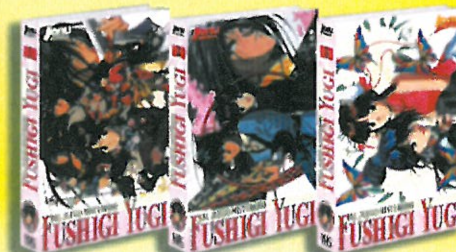
//La última película de Keanu Reeves inspira una terrorífica aventura de SCI//

No te pierdas la revista **mega TOP**



el segundo DVD de 'Fushigi Yugi'

la popular serie manga



¡Colecciónalos! DVD vol. 2 con el número de enero y DVD vol. 3 con el de febrero





*encontrarás un mega reportaje sobre el nuevo fenómeno llegado desde Japón: 'Duel Masters'; descúbrelo todo sobre las cartas, la serie de televisión, los videojuegos... Te presentamos también el regreso de las populares series 'Un paso adelante' y 'Los Serrano'; la película 'Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket', con el actor cómico Jim Carrey; entrevista con el dúo Andy & Lucas y póster dedicado. **Y, como cada mes,** cómic de Pafman, cantidad de concursos, lo último en música, videojuegos...*

mega TOP
tu mejor revista

Género > **Shoot'em-up** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Namco**
Programador > **Namco Ace Project** País > **Japón**

Ace Combat Jefe De Escuadrón

Namco vuelve a marcar las distancias entre Ace Combat y otros simuladores de vuelo para consola

OPERACION KATINA

Este es el título que recibe el modo *Arcade*, en el que se ha eliminado cualquier rastro de historia

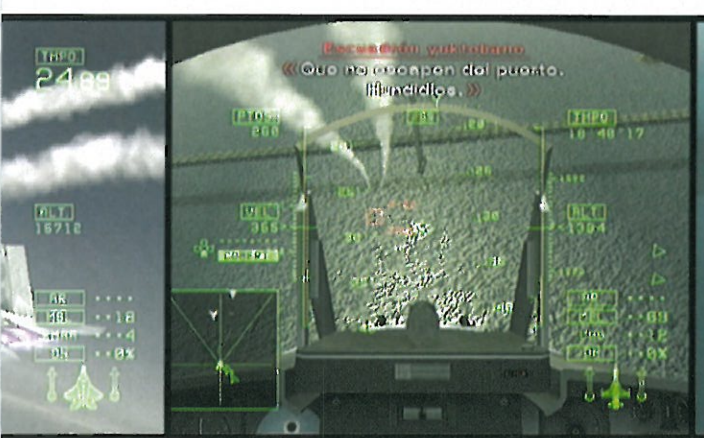


Aunque a primera vista el salto gráfico no es muy impresionante, se han mejorado mucho los detalles en los escenarios.

Namco fue pionera en combinar la mecánica de un *Arcade* con el realismo visual y los múltiples ángulos de cámara de un simulador de vuelo convencional. Aquel experimento se tituló *Ace Combat* y fué un completo éxito que se tradujo en dos secuelas para **PSone** y una para **PS2**. En febrero, justo tres años después de la aparición de *AC4 Trueno De Acero*, la saga *Ace Combat* regresa a **PlayStation 2** en una nueva entrega donde el **Namco Ace Project** ha vuelto a demostrar que no conocen rival a la hora de crear simuladores de vuelo para consola. Puede que el salto gráfico no haya sido tan brutal como el que sobrevino con la llegada de la saga a **PS2**, pero ***Ace Combat Jefe De Escuadrón*** encierra unas cuantas sorpresas que os intentaremos avanzar en estas dos cortas, pero intensas páginas. Para empezar, no ofrece una sino dos aventuras dentro del mismo DVD-ROM. El modo Historia recuerda irremisiblemente al *Ace Combat 3* japonés de **PSone** por su rica trama argumental y numerosas secuencias de animación (la versión europea de *AC3* fué salvajemente masacrada para que entrara en un único CD-ROM). La historia no se reduce a las intros, sino que tiene un papel determinante dentro de la acción del propio juego, con cerca de 14 horas de diálogo digitalizado, entre aliados y enemigos. Gracias a la

//Este nuevo Ace Combat llegará a España a mediados del mes de febrero//

Como es habitual en todas las entregas de Ace Combat, Jefe De Escuadrón incluye tres cámaras de juego diferentes: 3ªpersona, 1ª persona y cabina.



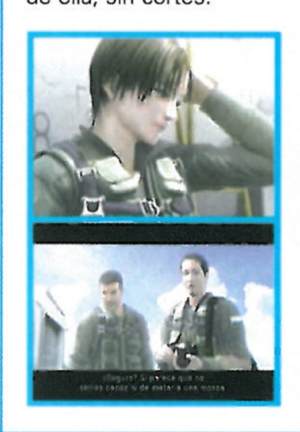






Cinemas

El modo Historia, la columna vertebral de ***AC Jefe De Escuadrón***, incluye más de una hora de animación que ilustra la apasionante trama del juego. Al contrario de lo que sucedió con el *AC3* de **PSone**, parece que disfrutaremos en Europa de ella, sin cortes.



//En su desarrollo ha participado la Fuerza Aérea Japonesa//

nueva opción *Wingman Command*, el usuario transmite sencillas órdenes al resto de su escuadrón mediante la cruceta digital del pad de **PS2**, algo realmente útil cuando hay que enfrentarse a múltiples objetivos en aire y tierra. La otra opción de juego principal de ***Ace Combat Jefe De Escuadrón*** es un modo *Arcade*, titulado Operación Katina, en el que se ha eliminado cualquier rastro de argumento para centrarse en la acción pura y dura. En ambos casos el jugador tendrá ocasión de pilotar, como en las entregas anteriores, todo tipo de cazas perfectamente modelados a partir de los modelos reales. La activa participación de la Fuerza Aérea Japonesa y los 5 principales fabricantes de aviones de combate del planeta (Lockheed Martin, Northop Grumman, Boeing, BAE Systems y Dassault Aviation) son toda una garantía de la fidelidad alcanzada en el modelado de los más de 50 aviones (muchos de ellos seleccionables, otros pilotados por el enemigo) que incorpora ***Ace Combat Jefe De Escuadrón***. Un juego que llegará, si no hay retrasos, a mediados de Febrero y que según apuntan los rumores, podría incluir mejoras exclusivas en la versión PAL. **NEMESIS**





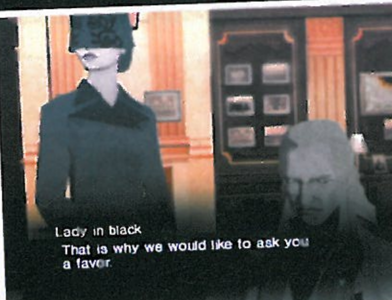
Ace Combat Jefe De Escuadrón ofrece más de 14 horas de diálogos digitalizados (en inglés, subt. en castellano)

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Planeta DeAgostini Interactive
Programador > Atlus País > Japón

Shin Megami Tensei Nocturne

Una oscura y antigua profecía se cierne sobre todos nosotros de nuevo...







¡Oh, es él!

Dante, de la saga *Devil May Cry*, hace una aparición estelar en el juego. Primero como enemigo y, más tarde, si somos lo suficientemente hábiles, como integrante del grupo.





//Una de las mejores sagas de RPG llega a Europa//

Tras numerosas entregas para diversos sistemas que nunca llegaron al mercado europeo, **Midas Interactive** lanzará a principios de 2005 el último capítulo de una de las sagas con más personalidad del mercado japonés. El argumento, desde luego, tiene poco que ver con cualquiera de sus competidores. La historia comienza, como es habitual en la serie, en un instituto japonés donde a primera vista todo es normal. Pero tras unos acontecimientos de tintes paranormales, un joven estudiante se convierte en el centro de una conspiración demoníaca que amenaza con destruir el mundo. A medio camino entre el bien y el mal, deberá decidir su destino y el de la humanidad. A pesar de tratarse básicamente de un RPG por turnos, cuenta con algunos elementos muy originales. Nuestro grupo de «héroes» lo formarán, aparte del protagonista, los demonios que nos vayamos encontrando en nuestro camino, ya que tendremos la posibilidad de convencerlos de que se unan a nuestra causa. Después tocará convertirles en auténticas máquinas de matar gracias a todo tipo de personalización. DANI3PO

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play/Midway
Programador > Aruze Corporation País > Japón

Shadow Hearts Covenant

Aruze continúa su particular odisea rolera



HOMBRE O BESTIA
Yuri, el protagonista de la primera entrega, vuelve a aparecer en la secuela, aunque no desde el comienzo

Sin duda esta época reciente es una de las mejores que recordamos para los aficionados a los juegos de rol. La compañía americana **Midway** se dispone a traer al Viejo Continente la secuela de *Shadow Hearts*, uno de los primeros (y pocos) títulos de su género que han llegado a Europa. En aquella ocasión, la ambientación elegida era la Primera Guerra Mundial, una época de lo más original para una aventura de estas características. Los eventos que se relatan en este nuevo capítulo tienen lugar inmediatamente después, con el conflicto militar en plena ebullición. Una joven perteneciente al Imperio alemán es enviada a una pequeña población francesa para investigar la presencia de un extraño ser que está acabando con las tropas. Allí descubrirá que el monstruo es en realidad un ser humano. Seguro que los que jugasteis a la primera entrega ya habéis atado cabos. Pero sin duda el gran protagonista del juego vuelve a ser el «Anillo del Juicio». Gracias a su aparición en los combates y a nuestra habilidad presionando los botones en el momento justo, podremos desencadenar todo tipo de golpes y magias sobre el enemigo. En el apartado gráfico, destaca la transformación de los fondos prerrenderizados por escenarios en tres dimensiones. DANI3PO

//Los escenarios han pasado de las 2D a las 3D//



Género > Plataformas/Puzzle Formato > DVD-ROM
Compañía > Sega Programador > Sonic Team
País > Japón



RISTAR Y COMPAÑÍA
A medida que vayas progresando podrás desbloquear juegos de **MD** como Ristar, Flicky o Comix Zone

Sonic Mega Collection +

Revive en PS2 y Xbox el auge y la caída de Sonic en MegaDrive

Desde lo mejor (el primer Sonic) hasta lo peor (*Sonic 3D Blast*), *Sonic Mega Collection* reunió en **GameCube** toda la historia del erizo azul de **Sega** en **MegaDrive**. El anuncio de la aparición de este recopilatorio en **PS2** y **Xbox** (mejorado, de ahí la coletilla de «+»), nos hizo albergar la esperanza de encontrar por fin el *Sonic CD*, el mejor de todos. El chasco, al meter el juego en la consola, ha sido mayúsculo. La mejora se ha limitado a incorporar a la recopilación seis entregas *Sonic* para **GameGear** (¿realmente alguien las echaba en falta?), a la vez que añade otros clásicos **MD** como *Comix Zone* y el deleznable *The Ooze* junto a los que ya ofrecía *Sonic MC* (*Flicky, Ristar*). Además, y dado lo visto en la versión **Xbox**, la emulación de los originales deja que desear. Se ve y se juega como si conectaras tu lenta MD PAL a la TV mediante un vetusto cable de antena. Tratándose de una *beta*, mi esperanza (como fan de **Sonic** y usuario de **MD** desde 1990) es que la versión final esté a la altura de la entrega **GC**. Los nuevos juegos no pueden compensar la pérdida de calidad gráfica. **NEMESIS**



La cara y la cruz. El primer Sonic es uno de los mejores plataformas de la historia. Sonic 3D Blast, uno de los peores

Si hay una máquina que jamás podrá emularse bien en TV es la GG. Te quedarás ciego con sus gráficos



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:










Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.







Violencia | Sexo o Desnudez | Miedo







Drogas | Lenguaje Soez | Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

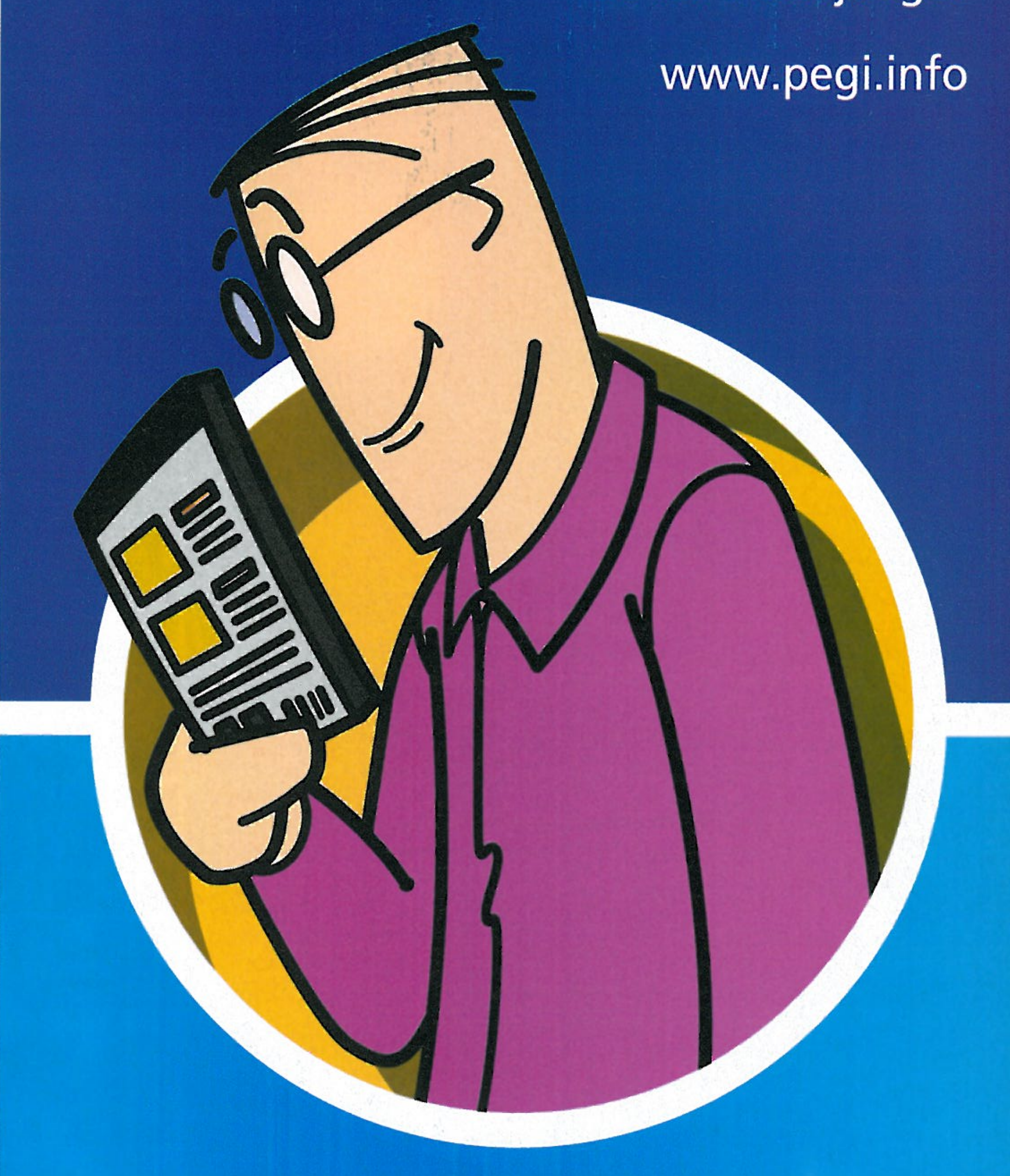
En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza







ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es





LA FURIA
El juego cuenta con un interesante método de ejecutar combos. Siguiendo sus indicaciones obtendremos recompensas

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sega
Programador > Red Entertainment País > Japón

Blood Will Tell

Un maestro del manga inspira la última aventura de Sega para PS2

Para los seguidores del manga el nombre de Osamu Tezuka forma parte del pabellón de los dibujantes más ilustres del país del sol naciente. Los legos en la materia quizá hayan oído hablar de una de sus obras con mayor repercusión *Astroboy*, sin embargo, ha sido su serie *Dororo* la que ha tomado forma de aventura para **PlayStation 2** de la mano de **Sega** en ***Blood Will Tell***. El título narra la historia de un héroe, pero no uno cualquiera, se trata de un hombre al que los demonios le han arrebatado 48 partes de su cuerpo. El objetivo del juego consistirá en recuperar los miembros de Hyakkimaru. La originalidad de ***Blood Will Tell*** queda reflejada en el inicio de la aventura que transcurrirá en blanco y negro hasta que encontremos el ojo de nuestro héroe y todo pase a representarse a pleno color. Sin duda, uno de los elementos más brillantes del juego son los jefes finales, que junto al elaborado argumento pueden motivarnos a sentarnos durante horas frente a la pantalla. R. DREAMER

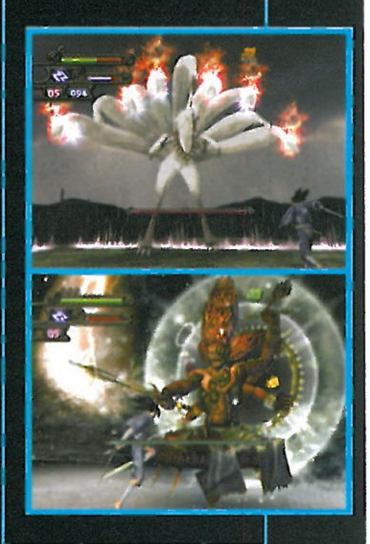
//Acción y aventura en un título formidable de Sega//





Bosses

Los jefes finales del juego son uno de los aspectos más destacados, con impresionantes diseños y desafiantes patrones de ataque para retar al jugador.











El pequeño que acompaña al héroe «desmembrado» también jugará un papel importante participando en el juego.

SÚPER CONCURSO

EL CLUB DE LA LUCHA





Vivendi Universal y **Super Juegos** van a introducirte en el selecto Club de la Lucha para PlayStation 2 y Xbox. Si quieres ganar uno de los 10 lotes compuestos por 1 juego (PS2 o Xbox) y la película, o uno de los 10 lotes compuestos por el juego, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 23 de enero.

¿Cómo se llama el director de la película?

A) David Fincher **B)** Pete All Mode Over **C)** John Justo



CONCURSO «EL CLUB DE LA LUCHA»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **luchasj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: **luchasj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de enero.



METROID PRIN

Lejos de perder su encanto con el paso a las 3D, Samus regresa a GameCube en su mayor aventura

Dos años después de la aparición de la primera entrega tridimensional de *Metroid*, **Retro Studios** repite el planteamiento del primer *Prime*, dotando a ***Echoes*** de un argumento mucho más elaborado, aumentando las posibilidades de Samus y mejorando todos sus apartados técnicos. Por difícil que parezca, el primer *Prime* y su, a priori, enrevesado planteamiento tridimensional se hizo un hueco en el corazón de los seguidores de la saga clásica, y su segunda entrega no decepcionará ni a éstos ni a los aficionados a los *shoot'em-up* en general. En esta ocasión, Samus se verá atrapada en un planeta totalmente desconocido para ella, llamado Éter, tras acudir en la ayuda de un escuadrón de tropas de la Federación. Allí se encontrará con el fuego cruzado de una especie de guerra civil entre sus habitantes, divididos en las dos dimensiones existentes en Éter: los Luminarios y los Oscuros. Como viene siendo habitual, Samus será despojada de todas sus habilidades y *gadgets*, en esta ocasión por una versión «oscura» de sí misma, y en su periplo por recuperarlas se aliará con los Luminarios en su batalla contra la dimensión «opuesta». El viaje entre una y otra dimensión y la otra se realizará a través de portales, que nos mostrarán el lado oscuro y el luminoso de las mismas localizaciones, de un modo similar al de *Zelda: A Link To The Past* de

MORPH BALL
En ***Echoes*** se ha multiplicado el uso del *Morph Ball* en pequeños *puzzles* con respecto a la primera entrega de la saga de **Retro**



ME 2: ECHOES

Super Nintendo. Para sobrevivir en la dimensión oscura, primero tendremos que hacernos con el traje oscuro, aunque no será el único artilugio nuevo que encontraremos en Éter. El rayo oscuro y el rayo de luz serán indispensables para defendernos de la amenaza de ambas dimensiones, mientras que el visor oscuro nos permitirá ver objetos y seres en la dimensión oscura y a medio camino entre ambas dimensiones y el Ecovisor hará visibles los impulsos sonoros (con el consiguiente efecto gráfico). Técnicamente, la evolución gráfica con respecto al primer *Prime* se hará tangible a medida que avanzamos, ya que poco a poco iremos descubriendo el tamaño de los escenarios, la calidad de sus texturas, etc. Al igual que en la anterior entrega, el *frame rate* se mantiene estable a 60 *fps* (funciona sólo a 60 Hz) y junto a la representación de un planeta «vivo», lo que más nos sorprenderá serán los cambios de ambientación de las diferentes dimensiones. En resumen, el regreso de Samus a **GameCube** no podía ser mejor. **Retro Studios** ha creado un *shooter* tremendamente jugable, con una ambientación y un argumento genial y conservando el espíritu de los *Metroid* clásicos. **DOC**

Multijugador

Aunque el sistema de control de ***Metroid Prime 2*** no es el más adecuado para un modo multijugador, el título incluye dos modalidades *Multiplayer* denominadas Venganza y Codicia, a las que podremos jugar junto a tres amigos.





LAS DOS DIMENSIONES

Éter posee dos dimensiones que tendremos que visitar continuamente durante el juego



Aunque el peculiar sistema de control creado por Retro resultará algo confuso para los fanáticos del género, en pocos minutos lo manejaremos a la perfección.

Género > Shoot'em-up Formato > Mini-DVD Compañía > Nintendo Programador > Retro Studios Jugadores > 1-4
Escenarios > 1 planeta, 2 dimensiones Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (3 bloques)

12+

GRÁFICOS 9,4

Las diferencias entre las dos dimensiones de Éter están representadas con todo detalle. Su frame rate se mantiene estable en todo momento a 60 fps y los escenarios son gigantescos y están repletos de detalles.

MÚSICA / FX 9,2

Los efectos de sonido y los pequeños jingles de la saga también se dan cita en la nueva entrega de Retro Studios. La banda sonora, con el inconfundible «estilo Metroid», le añade profundidad al argumento.

JUGABILIDAD 9,4

La adictiva y jugable fórmula creada con el primer Metroid Prime se da cita en Echoes, en el que encontraremos nuevas armas, nuevos enemigos, nuevos visores, y escenarios más interactivos.

DURACIÓN 9,0

La mezcla entre shoot'em-up y aventura te mantendrá en Éter durante una buena cantidad de tiempo. Si consigues salir de allí con vida, los tentáculos del modo Multiplayer te atraparán de nuevo sin remedio.





SINGSTAR

SingStar Party es el juego perfecto para amenizar una velada entre amigos. La risa está asegurada y los piques son continuos, atrévete a ser una estrella

Añadiendo nuevas modalidades e incorporando más funciones a la cámara *EyeToy*, **Sony C.E.** da un paso más al concepto original de *karaoke*. Con ***SingStar Party*** no sólo te limitarás a cantar una canción con un acompañamiento pregrabado, pues el juego te propone una serie de retos que te permitirán explotar al máximo la estrella que llevas dentro. Así, el modo Dueto te ofrece la posibilidad de cantar con un compañero y elegir cada uno la parte de la canción que desea interpretar e imitar, por ejemplo, a Elton John y Kiki Dee en *Don't Go Breaking My Heart*. O si lo prefieres cantar solo y a dúo con el artista original. Además, la modalidad multijugador Pasa El Micro (hasta 8 usuarios en grupos de cuatro) ha sido ampliada con nuevos desafíos como Sigue Así, Riesgo, A Por el Primer Puesto y cuatro modos más que mantendrán en alza la diversión sin límites de hora. La mecánica de juego es la misma que la anterior edición, donde lo importante no es tener buena voz, sino saber afinarla para alcanzar la nota que aparece en pantalla y mantenerla durante el tiempo indicado. Es como una escuela de canto, puedes empezar en el nivel más bajo y con la

REPERTORIO MUY NACIONAL

Algunos artistas repiten, como *La Oreja...*, y otros hacen su debut. En total, 24 canciones en castellano



PARTY

Modo Dueto

A lo *Dúo Dinámico* y *Pimpinela*... En esta nueva edición se ha incluido la posibilidad de cantar a dúo y hacer que la actuación se evalúe en conjunto, y no sólo por separado como se hacía en la anterior versión.



práctica irás comprobando como tu voz cada vez se afina un poco más. Además, puedes editar tus actuaciones y agregar efectos de sonido, así como verte en pantalla mientras cantas con la cámara *EyeToy*. Pero, sin duda, uno de los aciertos más destacados de esta nueva edición es su repertorio de canciones. **Sony C.E.** ha creado en exclusiva para España un DVD-ROM con 30 temas nuevos, 24 de los cuales de artistas españoles y de lengua hispana en general. Las canciones son grandes éxitos del panorama musical actual como *Ave María* (David Bisbal), *No Es Lo Mismo* (Alejandro Sanz), *Retorciendo Palabras* (Fangoria), *Es Por Ti* (Juanes), *Sin Miedo A Nada* (Álex Ubago junto a Amaya de *La Oreja de Van Gohg*) o canciones que se resisten a morir como *Un Beso y Una Flor* (Nino Bravo) o el tan entrañable tema de finales de los 80 de Duncan Dhu, *En Algún Lugar*. Los *singles* de habla inglesa tampoco supondrán ningún dilema para el que no domine el idioma, ya que ¿quién no ha tarareado alguna vez *Every Breath You Take* de *The Police*? ➡ ANNA

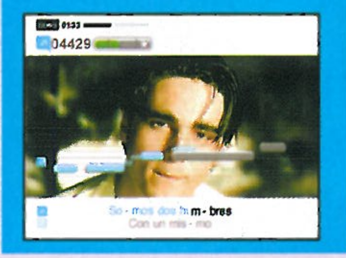
//El juego se podrá comprar con micrófonos o por separado//



Sólo se han incluido seis canciones en inglés entre las que se halla *Don't Go Breaking My Heart*.

Tú y yo

Algunas canciones del nuevo repertorio *SingStar*, permiten elegir el cantante que deseas interpretar. Así, en *Dos Hombres y Un Destino* uno de los jugadores hará de Álex y otro de David Bustamante.





Uno de los temas más divertidos y difíciles de cantar es sin duda *Loco* de Mürfila. Ella misma nos ha confesado que *SingStar* le parece la mejor «terapia de risa» que conoce...

Género > Karaoke Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studio Jugadores > 1-8
Canciones > 30 Niveles Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (360 KB)

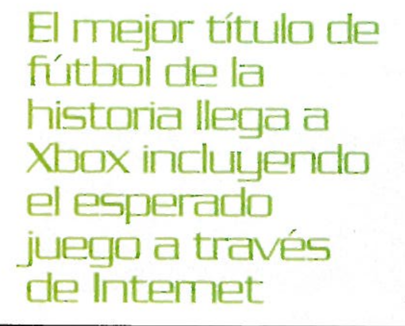
3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	9,5	9,4	9,3
En la mayoría de las canciones se ha incluido el videoclip original, como en la primera edición. Además, es fantástico poder verte en la televisión ya que te hará sentir como una estrella de verdad.	Es de agradecer a Sony C.E. que hayan incluido más canciones de habla hispana que en la primera edición. Los 30 temas son muy conocidos, pero se echa en falta grupos como El Canto Del Loco.	Tengas o no buena voz puedes ser una estrella. Además, cuanto más practiques mejor te saldrá. SingStar Party no es un karaoke, sino una escuela de canto.	Un juego eterno sin aparente fin. Múltiples modos de juego y a las 30 canciones del Party, súmales las 30 del SingStar original. Además, cual discográfica, puedes editar tus propias interpretaciones.





PRO EVOLUTIO[N]



El mejor título de fútbol de la historia llega a Xbox incluyendo el esperado juego a través de Internet

LIGA MASTER
Llevar a buen puerto a tu equipo será más complicado que nunca, pero las posibilidades que ofrece son casi ilimitadas.







El engine de la versión Xbox del juego carece de las ralentizaciones que «ensuciaban» el apartado gráfico del Pro Evolution Soccer 4 original.

En el modo Liga encontraremos opciones predefinidas para las distintas ligas europeas.



Las incorporaciones de «última hora», como Eto'o en el Barça, no se han incluido.

LICENCIAS OFICIALES
Al fin, el título de **Konami** incluye las licencias de la liga española, italiana y holandesa

Poco después de la aparición en España del título deportivo más esperado de la historia de **PS2**, la mejor versión doméstica (la de **Xbox**) irrumpe en el mejor momento con una novedad que los usuarios de la consola de **Sony C.E.** estarán envidiando hasta la salida de la próxima entrega de la saga: el juego On-line. De lo único que nos podremos quejar de la versión **Xbox** de ***Pro Evolution Soccer 4*** es del *control pad*, ya que el título de **Konami** parece (o está, directamente) creado para el *DualShock 2* de **PlayStation 2**; todo lo demás supera con creces a la versión original del juego. Sus posibilidades jugables son infinitas, con gran cantidad de torneos en los que participar, incluyendo varias ligas personalizadas como la italiana o la española (LFP), un en-



ON SOCCER 4



CAMBIO DE CÁMARA
Aunque no resulta demasiado útil, podremos colocar la cámara en vertical, como se ve en la pantalla

trenamiento mucho más complejo, una Liga *Master* con mil posibilidades y al fin el esperado multijugador On-line. Podremos batirnos con cualquier jugador del mundo mientras hablamos con él a través del *Headset* y ver nuestro *ranking* mensual y total en cualquier momento. Eso sí, le falta algún que otro parche para solucionar los retardos en el control, sobre todo en la parte «cliente» (el jugador que se une a una partida creada), pero **Konami** ya ha confirmado que está ultimando los detalles de dicha actualización. El primer *Pro Evolution Soccer* con la licencia oficial LFP de la historia muestra su mejor cara en **Xbox**, con un motor gráfico que hace gala de unas texturas de mejor resolución y calidad que en la versión original y, lo que es más importante, un *frame rate* y una velocidad totalmente estable. Esas ralentizaciones que sufre **PS2** en determinadas jugadas y, sobre todo, en la mayoría de los saques desde el córner han sido erradicadas, gracias a la potencia gráfica de **Xbox**. ➾ DOC

Juego On-line



Casi por sorpresa, **Konami** ha incluido el esperado modo de juego a través de Internet en la versión **Xbox** de ***PES4***. Aunque aún le falta algún que otro parche, ya que si la conexión de los dos jugadores no es buena el «cliente» sufrirá un buen retardo y algún que otro «lagazo», la experiencia es adictiva y totalmente inigualable.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-4
Competiciones > 5 Niveles de Dificultad > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

3+

GRÁFICOS 9,5
El engine 3D de la versión Xbox es muy similar al de la versión original, aunque posee mayor calidad en sus texturas y anti-alias, y carece absolutamente de ralentizaciones o saltos en su frame rate.

MÚSICA / FX 9,0
Las voces de Iñaki Cano y Juan Carlos Rivero le dan un aire más real que en anteriores entregas de la saga, aunque sin llegar al nivel de FIFA. Los efectos de sonido ambientales son de lo más realista.

JUGABILIDAD 9,5
Al principio cuesta acostumbrarse al pad de Xbox, pero pronto conseguiremos realizar todas las jugadas que se nos ocurran. Las posibilidades de Pro Evolution Soccer 4 en el terreno jugable son infinitas.

DURACIÓN 9,4
Si a las 4 competiciones existentes le añadimos el nuevo modo On-line a través de Xbox Live, la vida del título de Konami es prácticamente infinita... Hasta la aparición de la próxima entrega.





TOM CLANCY'S GHOST RECON 2



Aunque no es esencial, resulta prioritario proteger y dar las órdenes correctas a los miembros de nuestro equipo si queremos mantenerlos con vida (y que nos ayuden de vez en cuando).

La imaginación de Tom Clancy nos enfrenta ahora a Corea del Norte

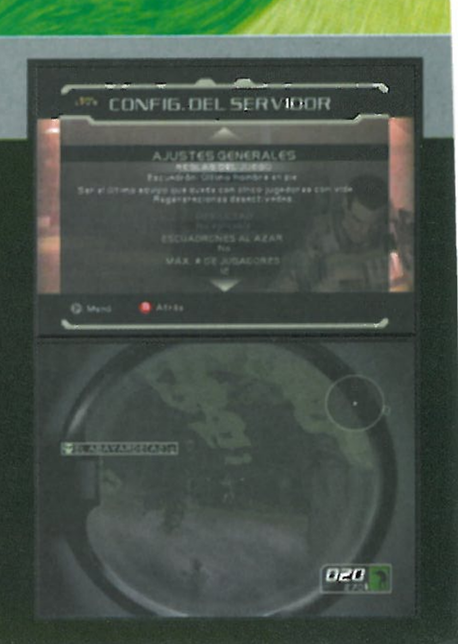
La secuela de uno de los *shooter* pioneros en el mundo On-line de la generación de los 128 *bits* llega a nosotros por partida doble, y a través de dos entregas totalmente diferentes entre sí. La imaginación de Tom Clancy da vida a un título que nos pondrá al frente de los equipos especiales *Ghost* en un conflicto que enfrentará a Estados Unidos con Corea del Norte.

Mientras que el argumento y las misiones de las dos versiones comentadas son totalmente diferentes, la jugabilidad tanto en la versión **PS2** como en **Xbox** es muy similar: tendremos que comandar un equipo de cuatro soldados, a los que podremos dar órdenes (a través del *pad* y del *headset*, en ambas versiones) y en la mayoría de los casos tendremos que planear

ENTORNO REALISTA
Cada uno de los escenarios requerirá una determinada forma de avanzar y actuar contra el bando enemigo.

La superioridad de Xbox Live

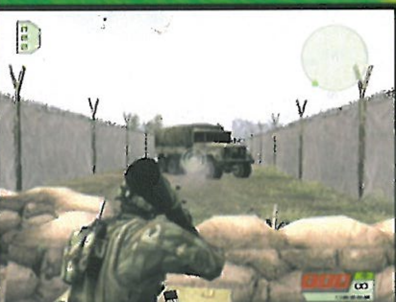
El modo On-line en **Xbox** posee la misma calidad visual que el Campaña, se juega desde la misma perspectiva y ofrece más modos de juego y diversión que ningún otro título similar. Podrás participar (junto a otros 15 jugadores) en 17 modos, divididas en Solo (4 modos), Co-Op (7, incluyendo las misiones normales) y Escuadrón (6 modos).





La visión nocturna resultará indispensable en determinadas misiones. Por cierto, la pantalla de abajo no es una foto real, es el GR2 de Xbox.









PS2 On-Line



Seis modos de juego para un máximo de 16 jugadores. No tiene nada que ver con el modo Historia, ni en la perspectiva utilizada ni en calidad gráfica.

ARMAS DEL ENEMIGO

Podremos hacer uso de las armas de los enemigos «caídos» y de las armas colocadas por el escenario

ciertas estrategias de ataque en equipo o, cuando menos, avanzar lentamente para llevar a buen puerto las misiones, ya que una buena ráfaga o un par de disparos en puntos vitales podrían dar al traste con toda la operación (y no hay *checkpoints* en mitad de las misiones). Mientras que la versión para **PS2** ha sido creada por **Ubi Soft Shanghai** (a excepción del modo On-Line, obra de **Ubi Paris**), los expertos en *shoot'em-up* «bélico-realistas» **Red Storm** son los artífices de la versión **Xbox** de ***Ghost Recon 2***, algo que no sólo se nota en la gran diferencia gráfica (algo excusable debido a las diferentes características técnicas de ambas máquinas), sino en el desarrollo de las misiones y el modo On-line, en ambos casos de mayor calidad en la consola de **Microsoft**. El modo On-line representa más de la mitad de la diversión de ***Ghost Recon 2***, en ambas consolas, aunque en **Xbox** se convierte en uno de los modos On-line más completos, jugables y divertidos del género. **DOC**



Uno de los Ghost haciendo uso de una ametralladora de posición de gran calibre del bando enemigo. Es una de las mejores opciones contra vehículos como helicópteros.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Shanghai-Paris/Red Storm Jugadores > 1-16
Misiones > 15 Fases > 7 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,4	9,3	9,1	9,3	9,2
PS2	8,7	9,2	8,5	8,7	8,7








GRÁFICOS: El engine 3D simplón del modo On-line de PS2 le resta enteros en este apartado. La versión de Xbox posee uno de los motores más realistas y complejos que hemos visto en un título de sus características.

MÚSICA / FX: En ambos casos, el doblaje al castellano ha sido realizado por actores «reconocibles» (películas, anuncios, etc.) y los efectos de sonido te meten de lleno en una auténtica guerra. En Xbox está en 5.1.

JUGABILIDAD: Mientras que el modo individual de juego es muy similar en ambas versiones (juego en equipo y paciencia), es en los modos On-line donde la versión Xbox ofrece muchísimo más que su homónima para PS2.

DURACIÓN: Si bien los 15 niveles del modo Campaña te mantendrán ocupado unos días, la vida útil se basa, en el caso de Ghost Recon 2, en los modos On-line. En PS2, el modo On-line divierte, en Xbox arrasa.

MEJOR VERSIÓN



La versión para Xbox supera a la de PS2 en casi todos los apartados: gráficos, jugabilidad y duración.

MIDWAY ARCADE

Midway rescata aquellas recreativas que echamos en falta en la primera entrega de Arcade Treasures

Un millón de unidades vendidas en todo el mundo avalan el éxito alcanzado por el primer volumen de *Midway Arcade Treasures*. Pocos usuarios pudieron resistirse al magnífico precio (24 Euros) de un recopilatorio que incluía clasicazos de la talla de *Gauntlet, Marble Madness, Super Sprint* o *Smash TV*. Este segundo volumen recoge otras 20 *coin-ops* de la factoría **Midway**, algunas de mejor recuerdo que otras. Entre los incunables que encierra ***Midway Arcade Treasures 2*** podréis encontrar bombazos como *Mortal Kombat 2* y *3* (el *MK* original se destinó a *MK Deception* en calidad de extra), los no menos legendarios *Gauntlet II* y *Championship Sprint*, y algunas recreativas que si bien no han soportado demasiado bien el paso del tiempo, tuvieron un peso decisivo en sus respectivos géneros. Sin *Arch Rivals* o *Hard Drivin'* jamás habríamos tenido las sagas *NBA Jam* o *Ridge Racer*, por citar dos ejemplos. El único problema de ***Midway Arcade Treasures 2*** es que, junto a los títulos buenos, hay más «morralla» de la que nos hubiera gustado. Puede que *Pit-Fighter* (demasiado acelerado respecto a la *coin-op* original) y *Cy-*

//Entre las 20 coin-op, está Arch Rivals, la máquina que originó NBA Jam//

MORTAL KOMBAT II

MORTAL KOMBAT III

Mortal Kombat II y Mortal Kombat III son los platos fuertes de esta recopilación.

ARCH RIVALS

A.P.B.

CHAMPIONSHIP SPRINT

NARC

CYBERBALL 2072

HARD DRIVIN'

PIT-FIGHTER

KOZMIC KROOZ'R

RAMPAGE WORLD TOUR

TREASURES 2

berball 2012 sean lamentables, pero nadie pone en duda que fueron decisivos para la posterior creación de *Mortal Kombat* o *John Madden NFL*, respectivamente. Para lo que no hay justificación es para la incorporación de ROMS tan infames como *Wizard Of Wor*, *Xenophobe*, *Kozmic Krooz'R* o *Wacko*, ni siquiera desde el punto de vista arqueológico. Y en medio de todos ellos, entre clásicos indiscutibles y absolutos horrores, ***Arcade Treasures 2*** añade media docena de máquinas de bastante éxito en su época, pero a los que la historia ha colocado en su sitio (*NARC*, *Primal Rage*, *Xybots*, *Rampage World Tour* y *A.P.B.*). El apartado de extras ha sido uno de los aspectos mejorados respecto a la primera entrega de *Arcade Treasures*, comenzando por los menús, bastante más atractivos a la vista. Junto a las *coin-ops* hay tráilers promocionales (los de los *Mortal Kombat*, para ser exactos), imágenes de los *flyers* (folletos con fotos y características de cada máquina), y entrevistas a sus creadores originales, de indudable interés y deplorable calidad visual (parecen filmadas con una cámara de *Super 8*). Aunque tampoco podemos ser demasiado críticos con un título que reúne algunas de las mejores *coin-ops* de los 80/90 por sólo 29,95 Euros. ➪ NEMESIS





Wizard Of Wor, Wacko y Xenophobe... Un auténtico triángulo del horror.

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Digital Eclipse Corp. Jugadores > 1-4 Recreativas > 20 Continues > 3/Infinitos Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

16+

GRÁFICOS





Salvo en el caso de Pit-Fighter (está al triple de velocidad de la máquina original), Digital Eclipse ha realizado un magnífico trabajo a la hora de adaptar a PS2 y Xbox cada una de las recreativas.

MÚSICA / FX



PS2 7,8

Otra excepción (en este caso, los Mortal Kombat, que no suenan tan bien como en los salones recreativos) impide a Digital Eclipse rozar el notable a la hora de adaptar el audio de cada máquina. El resto, perfecto.

JUGABILIDAD

XBOX 9,2



Cuando se habla de máquinas recreativas, hablar de jugabilidad es rozar la redundancia. Gauntlet II, Championship Sprint, MK 2 y 3, Hard Drivin' son la mejor garantía de que te esperan horas de diversión.

DURACIÓN

XBOX 8,7



La incorporación de créditos limitados en el nivel de dificultad Hardcore te aseguran que no te «pulirás» las 20 recreativas en una sola tarde. Además, Arch Rivals y los Mortal Kombat tienen una vida eterna.





MEJOR VERSIÓN



No hay diferencias entre ambas versiones. Ni en gráficos ni en tiempos de carga. Son idénticas.

GOLDENEYE

AGENTE CORRUPTO

Los personajes más populares de la saga Bond se dan cita en un shooter en el que, por una vez, no encarnaremos a las fuerzas del bien

PODERES DEL MAL
Al completar cada misión Goldfinger nos obsequiará con una nueva habilidad implantada en el ojo

La franquicia de la saga protagonizada por el agente secreto más famosa del cine ha pasado por varias encarnaciones desde que sus derechos fueran adquiridos por **Electronic Arts**. La última de ellas apareció a principios de año (*Todo o Nada*), y nos dejó bastante buen sabor de boca. Nuestras expectativas aumentaron al conocer que la nueva producción sería una especie de secuela del genial *GoldenEye* aparecido en **Nintendo 64**. Finalmente, hemos comprobado con resignación que apenas comparte puntos en común con aquel. El juego que nos ocupa es un *shooter* en primera persona pu-

//Se trata de un shooter en primera persona sin concesiones a otros géneros//



Los ingenios creados por el maléfico Dr. No nos pondrán en más de un apuro en alguna ocasión.

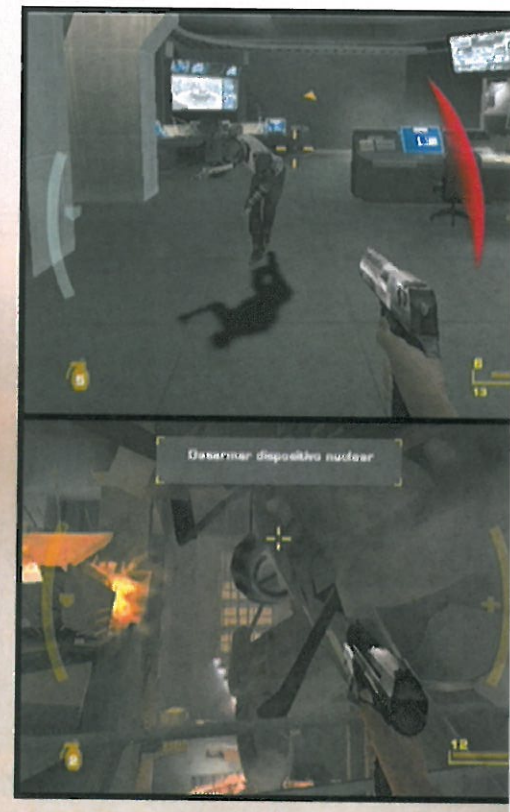


Si noqueamos a un enemigo, podremos utilizarlo de escudo mientras resista...

Multiplayer

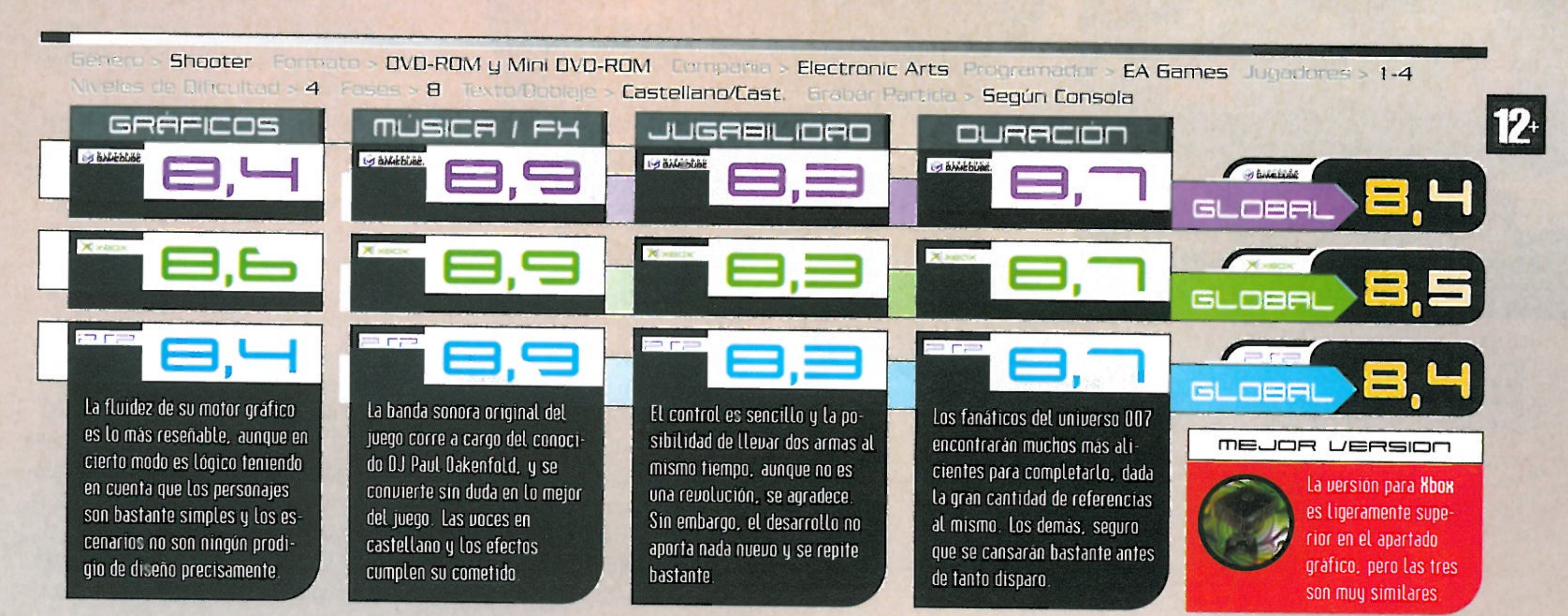
Sorprendentemente para tratarse de un título de **Electronic Arts**, ***GoldenEye: Agente Corrupto*** no cuenta con funciones On-line. Para compensarlo, se ha incluido una modalidad a pantalla partida para un máximo de cuatro jugadores.





ro y duro, sin concesiones a otros géneros. Nuestro único cometido será acabar con los enemigos que aparecen en cada una de las salas que visitaremos consecutivamente. A pesar de no contar con grandes fallos en su jugabilidad, se hace repetitivo muy pronto. El hecho de eliminar casi cualquier elemento de aventura, junto con la desorientación que nos causará su desarrollo en muchos momentos (las hordas de enemigos aparecen surgidas de la nada) convierten a ***GoldenEye: Agente Corrupto*** en un título que no acabará de enganchar al gran público. Y eso a pesar de que cuenta con algunas innegables virtudes, como el aprovechamiento de la saga de James Bond al completo (con personajes de multitud de películas de todas las épocas), la posibilidad de emplear poderes especiales implantados en el ojo del protagonista y el poder acabar con los enemigos de mil y una formas, a cada cuál más ingeniosa. ➾ **DANI3PO**

//En el juego se dan cita personajes de toda la saga Bond//



Género > Shooter Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games Jugadores > 1-4 Niveles de Dificultad > 4 Fases > 8 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,4	8,9	8,3	8,7	8,4
Xbox	8,6	8,9	8,3	8,7	8,5
PS2	8,4	8,9	8,3	8,7	8,4

Gráficos: La fluidez de su motor gráfico es lo más reseñable, aunque en cierto modo es lógico teniendo en cuenta que los personajes son bastante simples y los escenarios no son ningún prodigio de diseño precisamente.

Música / FX: La banda sonora original del juego corre a cargo del conocido DJ Paul Oakenfold, y se convierte sin duda en lo mejor del juego. Las voces en castellano y los efectos cumplen su cometido.

Jugabilidad: El control es sencillo y la posibilidad de llevar dos armas al mismo tiempo, aunque no es una revolución, se agradece. Sin embargo, el desarrollo no aporta nada nuevo y se repite bastante.

Duración: Los fanáticos del universo 007 encontrarán muchos más alicientes para completarlo, dada la gran cantidad de referencias al mismo. Los demás, seguro que se cansarán bastante antes de tanto disparo.

MEJOR VERSIÓN

La versión para **Xbox** es ligeramente superior en el apartado gráfico, pero las tres son muy similares.

DONKEY KONGA

Donkey Kong abandona las plataformas y se adentra en el apasionante mundo de la música. La llamada de la selva te reclama...

A TU RITMO
En el modo Libre memoriza las notas y toca los bongos al son de la música. Déjate llevar por el ritmo...



Forma una banda de percusionistas con Donkey Konga. Hasta cuatro usuarios, con DK Bongos conectados a la consola, podrán participar en este curioso juego de Nintendo.



En los tres monojuegos podrás jugar sólo o con un amigo. El reto de Malabares Bananeros es mantener en el aire el mayor número de plátanos posibles tocando los Bongos.

MONOJUEGOS
Con las monedas que consigas en el modo principal, Músico Callejero, podrás comprar tres divertidos minijuegos.

Curioso y divertido, aunque no un «juegazo». Si tu sueño siempre ha sido ser el percusionista de una banda seguro que lo pasarás en grande ya que podrás tocar los bongos al ritmo de más de 30 canciones populares. Pero si no te apasiona mucho el arte de la música, probablemente **Donkey Konga** pase a formar parte de la estantería de los juegos olvidados. Y es que aunque posee muchas virtudes, también tiene sus limitaciones.

A simple vista **Donkey Konga** puede parecer el típico título creado para amenizar reuniones familiares y sociales, ya que conjuga los ingredientes perfectos para ello: música, participación mental y corporal de los jugadores, y opciones *multiplayer* (hasta 4 usuarios). Pero entonces, si se trata de un título para jugar en compañía, ¿por qué no han incluido dos periféricos en lugar de uno? Sin duda, este pequeño detalle le hace perder su condición de «juegos reunidos», pues jugar con el mando resulta bastante aburrido y rara vez el usuario decidirá comprar un segundo *DK Bongos*. Además,



Juego + DK Bongos

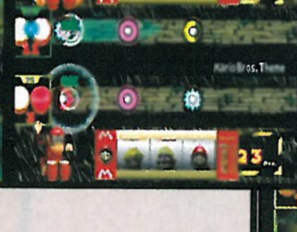
El juego está a la venta en un pack que incluye el juego ***Donkey Konga*** y los *DK Bongos* a un precio estimado de 59,95 Euros. Y si quieres otros bongos para jugar en compañía y formar una banda de percusionistas en los modos multijugador, podrás comprarlos por separado (sin el juego) a un razonable precio de 30 Euros.



El repertorio de canciones de Donkey Konga es muy amplio ya que aborda bandas sonoras de composiciones clásicas (Dancing In The Street) a canciones de hoy (Lady Marmalade), pasando por conocidas melodías de videojuegos (The Legend Of Zelda) o éxitos latinos como Oye Como Va.









«hacer el mono» uno solo no resulta muy entretenido. Sinceramente, es una lástima que **Nintendo** no haya tomado el ejemplo de **Sony C.E.** al incluir en su *SingStar* dos micrófonos.

La mecánica de juego de ***Donkey Konga*** es muy sencilla para aquellos que tienen «oído», ya que simplemente habrá que seguir las indicaciones que aparecen en pantalla y golpear los bongos al son de la música: izquierda, derecha, redoble y palmada. Si lo haces correctamente serás premiado con monedas para poder comprar en la tienda nuevos efectos de sonido de los bongos (desde el perfecto sonido de la batería eléctrica al curioso soniquete de la extinta consola **NES**).

//Desde bandas sonoras de videojuegos a éxitos del pop, toca los bongos al ritmo de más de 30 canciones//

Asimismo, podrás cambiar las monedas por tres interesantes minijuegos que nada tienen que ver con la música, como Malabares Bananeros, cuyo objetivo es mantener los plátanos en el aire tocando los bongos, ó 100 Metros Liana en el que deberás escalar cual bombero unas cuerdas mientras golpeas izquierda y derecha los *DK Bongos*. En fin, ***Donkey Konga*** ha dado un paso más en lo que a juegos musicales se refiere, pero seguro quedará atrás por no potenciar el modo multijugador como es debido; es decir, con la inclusión de un segundo periférico. **ANNA**



Canjea el dinero conseguido por partituras completas para el nivel de dificultad Gorila o por divertidos efectos de sonido para los bongos. Hay un total de 18 efectos que van desde el balbuceo de la esponja rosada de Nintendo, Kirby, a los ladridos de un perro.

Género > Musical Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-4
Canciones > 31 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés-Cast. Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

3+

GRÁFICOS 8,0
Menos mal que un juego de estas características no se mide precisamente por su calidad gráfica... Los monos están demasiado estáticos y los escasos movimientos que realizan son rutinarios. Al menos es colorista.

MÚSICA / FX 8,5
El repertorio de canciones es bastante bueno aunque no pertenecen a la versión original. Los temas están remasterizados y algunos suenan a pachanga de pueblo. La BSO de videojuegos es lo mejor de DK.

JUGABILIDAD 8,6
Hacer música con los DK Bongos es muy sencillo, además hay tres niveles de dificultad y en pantalla aparecen las indicaciones: derecha, izquierda, redoble y palmada. Eso sí, el juego requiere algo de ritmo...

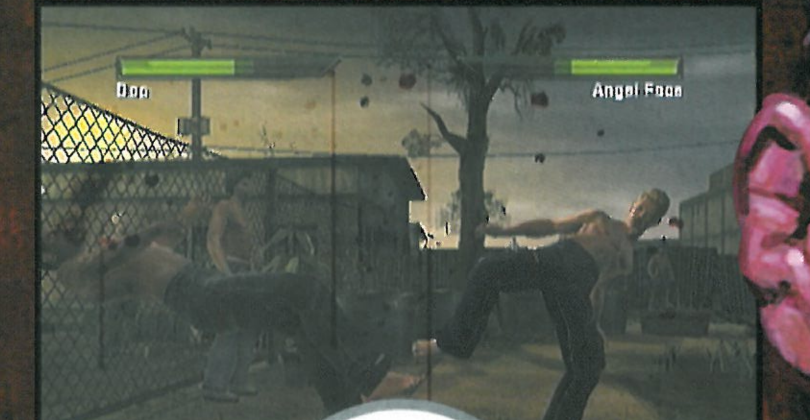
DURACIÓN 8,5
Donkey Konga posee los modos de juegos suficientes como para que sea un juego casi eterno, pero probablemente te canses de hacer el mono antes de probar todas sus modalidades. Aunque si tienes dos DK Bongos...





EL CLUB DE LA LUCHA

Regla Nº 8: Si es tu primera noche en el club, tendrás que luchar



VIOLENCIA EXPLÍCITA
Al igual que en el filme dirigido por David Fincher, la sangre y la rotura de huesos están a la orden del día



Fred Durst, director de videoclips y, más importante, cantante de Limp Bizkit, es uno de los personajes secretos.

El Proyecto *Mayhem* de Tyler Durden toma al fin forma de videojuego gracias a **Genuine Games** y, tal y como vaticinamos los fanáticos del libro de Palahniuk y la película de Fincher, la versión lúdica de *El Club De La Lucha* no es más que una sucesión de combates sin sentido que dejan de lado el trabajado argumento original. Eso es algo típico en la mayoría de los *beat'em-up*, pero ***El Club De La Lucha*** da para más; lo más parecido es su modo Historia, donde avanzaremos a través de combates tras los que vendrá una secuencia, en la piel de un personaje imaginario en busca de Tyler Durden capaz de adoptar tres diferentes estilos de lucha a voluntad del usuario. Estos tres estilos y el aspecto físico es lo único que diferenciará a los 10 personajes (más 4 secretos) del juego, ya que el comportamiento y el control de diferentes luchadores con el mismo estilo es casi idéntico. El control recuerda al de *Tekken*, ya que los cuatro botones principales se corresponden con cada una de las extremidades, mientras que el botón «R» permitirá cubrirnos y realizar tres tipos de *counter* (dependiendo de la altura del ataque). Aunque el repertorio



Algunos personajes del juego poseen llaves multi-throws como las de King en la mítica saga Tekken.



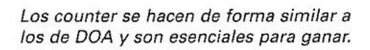












Huesos rotos

Si nuestra energía llega a cierto límite, las llaves que recibamos romperan algún hueso con escenas como las de abajo. Si nos rompen el brazo, no podremos utilizarlo en el combate.





de movimientos por personaje no es muy extenso, ***El Club De La Lucha*** incluye alguna que otra curiosidad jugable, como la posibilidad de romperle un brazo al oponente con una llave (con lo que no podrá utilizarlo más durante el resto del combate) y la de rendirse cuando la energía llega a una zona límite. Mientras que la mencionada posibilidad de rendición no tiene gran utilidad contra la CPU, su uso resultará esencial en las partidas a través de Internet, ya que nuestro personaje puede llegar a retirarse del «circuito» si sufre demasiadas roturas. Las diferencias entre las dos versiones comentadas son básicamente gráficas, con la versión **Xbox** por delante en calidad de texturas, *frame rate* y efectos (el *Bump Mapping* aplicado a los músculos es impresionante). En resumen, ***El Club De La Lucha*** es un *beat'em-up* resultón, con posibilidades On-line, pero incapaz de plantar cara a VF o *Tekken* y que no le hace ninguna justicia ni al libro de Chuck Palahniuk ni al filme de David Fincher. **DOC**

Los counter se hacen de forma similar a los de DOA y son esenciales para ganar.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Genuine Game Jugadores > 1-2
Personajes > 14 Modos On-line > 2 Escenarios > 10 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

16+











	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	9,4	7,3	8,0	7,8
PS2	8,7	9,4	7,3	8,0	7,7

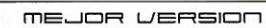
GRÁFICOS: El Bump Mapping aplicado a los músculos de los personajes y sus realistas animaciones son lo mejor de su apartado gráfico. El motor gráfico de la versión Xbox es notablemente superior al de PlayStation 2.

MÚSICA / FX: La banda sonora del filme, creada por los Dust Brothers, se da cita en el juego por duplicado, «normal» y remezclada. También podremos elegir melodías de Limp Bizkit, Korn y Queens Of The Stone Age.

JUGABILIDAD: El control resulta algo confuso y «pesado» al principio. Aunque imita el sistema de juego de Tekken, sus 14 personajes se clasifican en sólo tres estilos de lucha y entre ellos son demasiado parecidos.

DURACIÓN: Si no fuera por sus posibilidades On-line, su nota sería notablemente más baja. Su corto modo Historia y el tremendo parecido entre los luchadores hace su vida útil tremendamente corta.

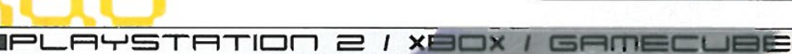
MEJOR VERSIÓN





El apartado gráfico de la versión **Xbox** es bastante superior al de la versión para **PlayStation 2**.





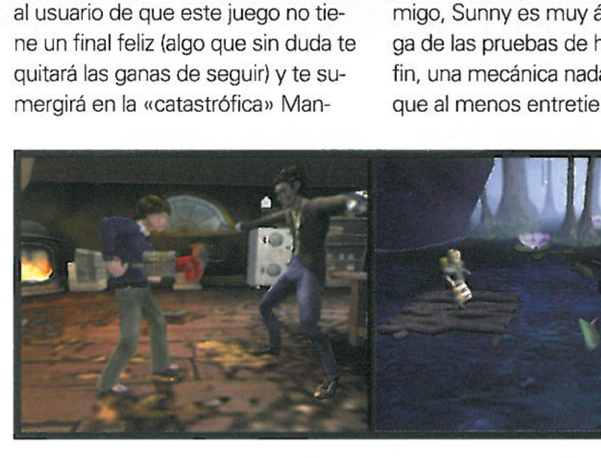
UNA SERIE DE CASTRÓFICAS DESDICHAS

DE LEMONY SNICKET

Los hermanos Baudelaire dan el salto al mundo de los videojuegos

Una vida desgraciada se cierne sobre el destino de tres niños huérfanos bajo la tutela de un avaro Conde, interpretado por el genial Jim Carrey en la película de inminente estreno. Pues bien, la conversión al videojuego además de seguir fielmente el argumento del filme (inspirado en la novela homónima) deja patente tal desdicha. Así, al comienzo de la aventura el narrador advierte al usuario de que este juego no tiene un final feliz (algo que sin duda te quitará las ganas de seguir) y te sumergirá en la «catastrófica» Mansión Olaf. Los niños deberán cumplir la dura tarea de limpiar la casa de ratas, arañas y demás intrusos (vamos, una tarea muy grata), para ello el jugador deberá controlar a los tres personajes alternativamente y usar los inventos que idea la hermana mayor, Violet (como el Coscorrón o el Atizador de Frutas). Cada uno posee habilidades diferentes, Klaus es el más valiente y hace frente al enemigo, Sunny es muy ágil y se encarga de las pruebas de habilidad... En fin, una mecánica nada nueva pero que al menos entretiene. **ANNA**

INGENIO
Las armas que dispondrán los hermanos Baudelaire son divertidos inventos, como el Baby Cohete de Sunny



Género > Aventura · Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM · Compañía > Activision · Programador > Amaze Ent. · Jugadores > 1
Niveles > 16 · Inventos > 4 · Personajes > 3 · Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. · Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,1	8,2	8,0	8,0	8,0
Xbox	8,1	8,2	8,0	8,0	8,0
PS2	8,1	8,2	8,0	8,0	8,0
	Tras Harry Potter ningún juego infantil ha conseguido hacerle sombra... Escasos y sombríos entornos. Personajes estáticos y sin aparente animación. El motor gráfico no es de los peores, pero tampoco es una delicia.	Tras el nefasto detalle de Polar Express es de agradecer, y mucho, que Lemony Snicket haya sido doblado al castellano. Además, es bastante bueno. La Banda Sonora cumple con creces su cometido.	Una mecánica ya utilizada en la tercera entrega de Harry Potter (El Prisionero de Azkaban) sólo que en vez de magia se utilizan curiosos inventos para poder progresar. Control intuitivo y sencillo.	En su justa medida, ni aburre llegar al final de las desdichas ni se hace corto. Un total de 16 niveles con suficientes desafíos como para no resultar limitado. Además, incluye el aliciente de desbloquear extras.	





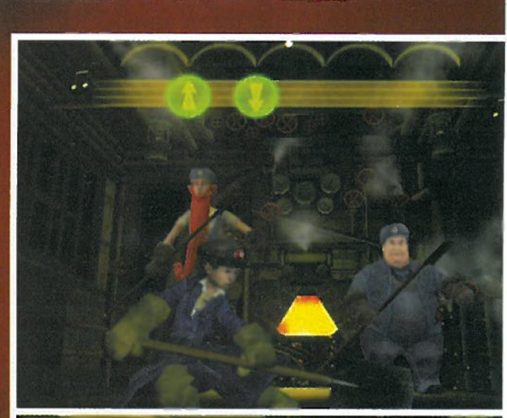
MEJOR VERSIÓN
Son idénticas, ninguna aporta nada diferente sobre las demás e incluso gráficamente son igual de limitadas.



POLAR EXPRESS

Un largo viaje hasta el Polo Norte para conocer a Papá Noel

Una historia navideña realmente empalagosa, de esas que a los papás les gusta y que a los niños de hoy día no tanto, pero que sin duda viene al pelo para reafirmar la credulidad de que Papá Noel existe y que vive en el Polo Norte. La conversión al videojuego del popular cuento homónimo de Chris Van Allsburg (que ha sido llevado al cine de la mano del «mágico» Robert Zemeckis, *Regreso Al Futuro*, y Tom Hanks) te invitará a subir al *Polar Express* para revivir los mejores momentos del filme. Además, contarás con la ayuda de personajes que aparecen en ésta, como la niña negrita, el empollón o el mismísimo maquinista del tren. Así, deberás avanzar por los vagones mientras escudriñas cada uno de sus rincones y sorteas los peligros que en ellos se hallan, como las parlantes marionetas, que deberás arrojarles objetos para evitar que obstaculicen el camino. Asimismo, en la aventura, habrá pruebas que se desarrollen en el interior del tren y otras en el exterior (como una persecución a lo Indiana Jones) en las que, entre otras muchas cosas, deberás recoger *items* que te permitirán desbloquear minijuegos que requieren la cámara *EyeToy*, como por ejemplo decorar un árbol de Navidad o conducir el *Polar Express* hacia el Polo Norte. En fin, a simple vista es un título entretenido y muy jugable, pero que no haya sido doblado al castellano es un verdadero delito. ➔ ANNA





Podrás activar minijuegos compatibles con la cámara EyeToy

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Hx Halifax Jugadores > 1
Niveles > 6 Compatible con EyeToy > Sí Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (79 KB)

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,2	7,9	8,4	8,1
Teniendo en cuenta que la mayor parte de la aventura se desarrolla de vagón en vagón, las localizaciones son vistosas aunque algo repetitivas. Lo mejor, es el diseño de personajes, fiel a los del largometraje.	Imperdonable que un juego de licencia y encima infantil no haya sido doblado al castellano. Eso sí, si quieres enterarte de la historia, el juego te «enseñará» a leer subtítulos muy rápido. La BSO no está mal.	Las misiones son de dificultad «menos cero» y encima el control es bastante intuitivo. Vamos que cualquier jugador es apto para subir al Polar Express.	Aguarda los suficientes desafíos para que el juego no se te haga corto, ya que además de los seis niveles de la aventura principal puedes desbloquear extras compatibles con la cámara EyeToy.



PS2

8,0

GLOBAL





CRASH'N'BURN

La competición en la red está más reñida que nunca

Y es que, pese a que cuenta con suficientes modos de juego para que un sólo participante pueda divertirse durante un tiempo «limitado», la última producción de los prolíficos estudios **Climax** está más que orientada al juego a través de Internet en cualquiera de sus dos versiones. Hasta 16 participantes de todo el planeta pueden darse cita para jugar en cualquiera de sus modalidades, que incluyen variantes del típico «último hombre en pie» o «pasa la bomba». Gráficamente su única virtud consiste en poner en pantalla a todos los vehículos sin ningún atisbo de ralentización, ya que tanto los coches como los escenarios son bastante sosos. Lo dicho, si estás conectado, puede resultar bastante divertido. Si no, hay ofertas mejores. DANI3PO

//Se trata de un juego pensado para la competición On-line//

La Tienda

Dentro de ella podremos elegir entre cuatro tipos de vehículos: camiones, deportivos, *Muscle Car* y *Hot Hatch*. Las posibilidades de «customización» son bastante amplias. El *Tuning* también ha llegado a este juego.





El contacto con los rivales hará disminuir nuestra barra de resistencia.

ACCIDENTES Representan las secuencias más espectaculares de Crash'N'Burn











Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Climax Jugadores > 1-16 (On-line)
Campeonatos > 7 Niveles de Dificultad > 1 Ciudades > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,6	8,5	8,5	8,6	8,6
PS2	8,4	8,5	8,5	8,6	8,5
	La versión para la consola de Microsoft es algo superior en este apartado, pero ninguna de las dos, pese a la fluidez de su motor gráfico, está a la altura de los simuladores de conducción más recientes.	Lo que más destaca en este apartado es el rugir de los motores, totalmente irreal pero que aporta ese toque salvaje que requiere el juego. La voz del comentarista está en perfecto castellano.	La idea de acabar con los rivales para conseguir una clasificación mejor está bien, pero su implementación en el juego dista mucho de lo visto, por ejemplo, en Destruction Derby Arenas.	En el modo para un jugador, a pesar de la posibilidad de ir mejorando nuestro vehículo con el dinero que obtengamos, la diversión se acaba rápido. Si jugamos contra otros rivales la cosa mejora bastante.	






MEJOR VERSIÓN



Salvo una ligera ventaja en los gráficos para **Xbox**, ambas versiones son prácticamente idénticas.





Entrenamiento

Es la clave para poder superar a los primeros boxeadores del *ranking* mundial. Si no se nos da muy, muy bien el modo manual, lo mejor es asegurar el avance con el entrenamiento automático.

ROCKY LEGENDS

Todos los «Rockys» en un juego de boxeo con la jugabilidad de un arcade

La gran mayoría de juegos de boxeo que vimos en los últimos meses o años eran muy espectaculares, muy realistas... Pero tenían, en muchos casos, un gran problema: no eran demasiado jugables. ***Rocky Legends*** no ha cometido ese fallo. Está muy bien hecho, es muy realista, pero sobre todo es muy divertido. Está tan bien, que sería un verdadero hallazgo aunque no contara con la licencia de la película. Uno de sus grandes aciertos es que al rigor típico de los simuladores de este deporte, han sabido darle un toque *arcade* al estilo de los juegos de lucha. Los golpes especiales a base de combinaciones de teclas son un reto a nuestra habilidad y un verdadero espectáculo para los ojos. La dificultad, muy exigente al final (sobre todo si no hemos acertado en el entrenamiento del luchador), está muy bien programada y garantiza un montón de horas de fuertes emociones. Prueba de ello es el lamentable estado en que han quedado nuestros dedos de tanto jugar. **DE LÚCAR**

En la pantalla, se pueden apreciar el realismo de los daños en el rostro. Para que tenga un aspecto así hay que pelear muy mal, pero en las peleas a 12 asaltos hemos podido ver alguna cosa parecida. Gracias a nuestro compañero Edu y su cara, este horror ya no nos impresiona.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Venom Games Jugadores > 1-2
Boxeadores > 40 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [248 KB]

12+

GRÁFICOS 9,1

Tanto los boxeadores como los escenarios y los movimientos están muy logrados. Los daños de los rostros son de los mejores que recordamos y los que mejor han representado la evolución de las marcas.

MÚSICA / FX 9,1

Los archiconocidos temas de la banda sonora de las películas son toda una garantía. Los efectos especiales son buenos y la ambientación del público muy lograda, sobre todo cuando la pelea no es buena.

JUGABILIDAD 9,2

Han sabido combinar el rigor y seriedad de un buen simulador de boxeo con la jugabilidad y emoción de un arcade. Que los golpes especiales sean combos como los de los juegos de lucha es todo un acierto.

DURACIÓN 9,2

Entre los secretos y el modo Carrera (con los cuatro personajes principales), tenemos para muchas horas de diversión... Y hay que recordar que se trata de un juego ideal para el modo para 2 jugadores.



CHAMPIONS

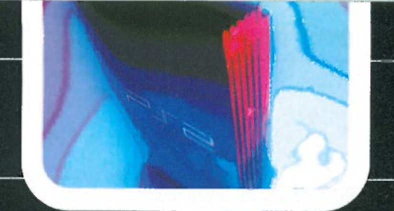
Los «Action RPG» a la «americana» han encontrado en PlayStation 2 la plataforma perfecta para contentar a los miles de fans de este género tan inmersivo





VISTAS
Contaremos con tres niveles de *zoom*, siendo el más cercano espectacular y el medio el más jugable

Con un retraso mucho mayor del que nos hubiera gustado, llega a España de la mano de **UbiSoft** (distribuidora de los juegos de **Sony** On-line en nuestro país) la última producción de los programadores de **Snowblind**. Muchos los recordaréis por *Baldur's Gate: Dark Alliance*, el primer exponente del género al que pertenece el juego que nos ocupa. Sin embargo, después de su finalización, dejaron su contrato con **Interplay** y con él el universo de *Dragones y Mazmorras*. La nueva ambientación elegida (o más bien impuesta) es la de *Everquest*, el título de rol multijugador masivo por Internet más popular del planeta. Así, ***Champions Of Norrath*** poco tiene que ver con él. Incluso la historia se desarrolla cientos de años antes, y las razas y criaturas que pueblan Norrath serán fácilmente reconocibles para todos aquellos que conozcan mínimamente

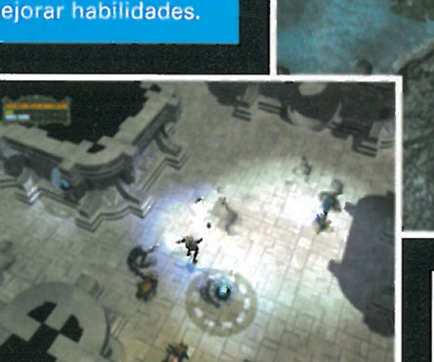


OF NORRATH



Equípate

Desde esta pantalla podrás intercambiar todas las piezas de armamento imaginables, aplicar piedras mágicas a tus armas para potenciarlas y mejorar habilidades.











la literatura fantástica. Al comienzo de la aventura, tendremos a nuestra disposición cinco héroes (en versión femenina y masculina) pertenecientes a las tribus típicas (elfos, humanos, magos, etc.). Cada uno de ellos posee un método de juego bastante diferenciado, así como habilidades específicas que podremos ir aprendiendo y mejorando a medida que ganemos puntos de experiencia. El desarrollo es muy parecido al de la saga ***BG:DA***, sólo que con las suficientes novedades como para no ser considerado uno más. Decenas de entornos diferentes, búsquedas principales y alternativas, cientos de armas, piezas de armaduras a recolectar y un ritmo de juego que no te aburrirá en ningún momento. Por si fuera poco cuatro jugadores podrán participar en la campaña simultáneamente, ya sea en la misma consola o a través del adaptador de banda ancha. ➜ DANI3PO



ENJAMBRE

El hormiguero es uno de los niveles más complejos del juego, sobre todo cuando llegamos a la «reina»



Cada uno de los cinco personajes (menos el bárbaro) tiene una serie de restricciones sobre las armas.

Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > UbiSoft Programador > Snowblind Jugadores > 1-4
Fases > 50 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (845 KB)

12+

GRÁFICOS



9,2

El motor gráfico mueve con una fluidez asombrosa complejísimos y bellos escenarios y decenas de enemigos simultáneamente. La variedad de atuendos para nuestro personaje es digna de mención.

MÚSICA / FX



9,1

Las melodías que acompañan al juego se transforman de tranquilas a llenas de tensión según el momento en que nos encontremos. La interpretación de las voces está muy lograda, así como los efectos.

JUGABILIDAD



9,4

El hecho de aunar unas batallas de lo más arcade con grandes posibilidades de personalización del personaje ha vuelto a dar buenos resultados, y las novedades incluidas redondean este apartado.

DURACIÓN

9,4

La campaña principal te llevará mucho tiempo y, además, los escenarios se generan aleatoriamente. Cuando acabes con ella todavía te quedarán dos niveles más de dificultad, y el modo multijugador.





X-MEN LEGENDS



El juego que estaban esperando todos los aficionados a la Patrulla X por fin ha llegado, y esta vez gracias a Activision

Podremos contemplar todo tipo de material gráfico sobre los personajes

Por fin un juego a la altura de la licencia. Este es el comentario que más se ha escuchado en todos los medios internacionales cuando analizaron el título que nos ocupa. Y es que el complejo universo de los mutantes más populares nunca ha sido trasladado con gran acierto a las consolas, ni siquiera utilizando las licencias de las dos estupendas películas sobre ellos estrenadas recientemente. **Raven Software** (cuyos integrantes ya se encuentran trabajando en una secuela para el próximo año) ha creado en primer lugar y obviando la licencia, uno de los mejores juegos de acción con toques de rol de esta temporada. Bajo una perspectiva aérea controlaremos a un grupo de cuatro personajes (a elegir entre un total de quince) mientras visitamos todo tipo de localizacio-



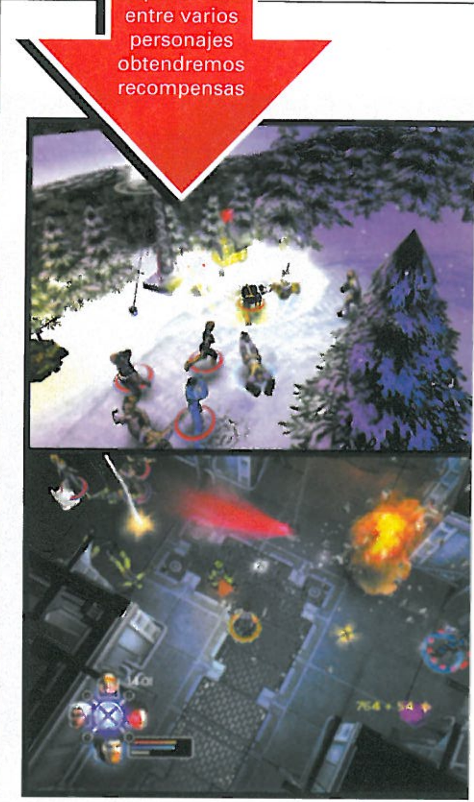
EN EQUIPO
Si somos hábiles utilizando nuestros poderes entre varios personajes obtendremos recompensas

La Mansión



Encarnando a Magma (una recién llegada) tendremos la libertad de recorrer a nuestro antojo la mansión de Xavier, mentor de los X-Men. En su interior oculta muchas sorpresas.





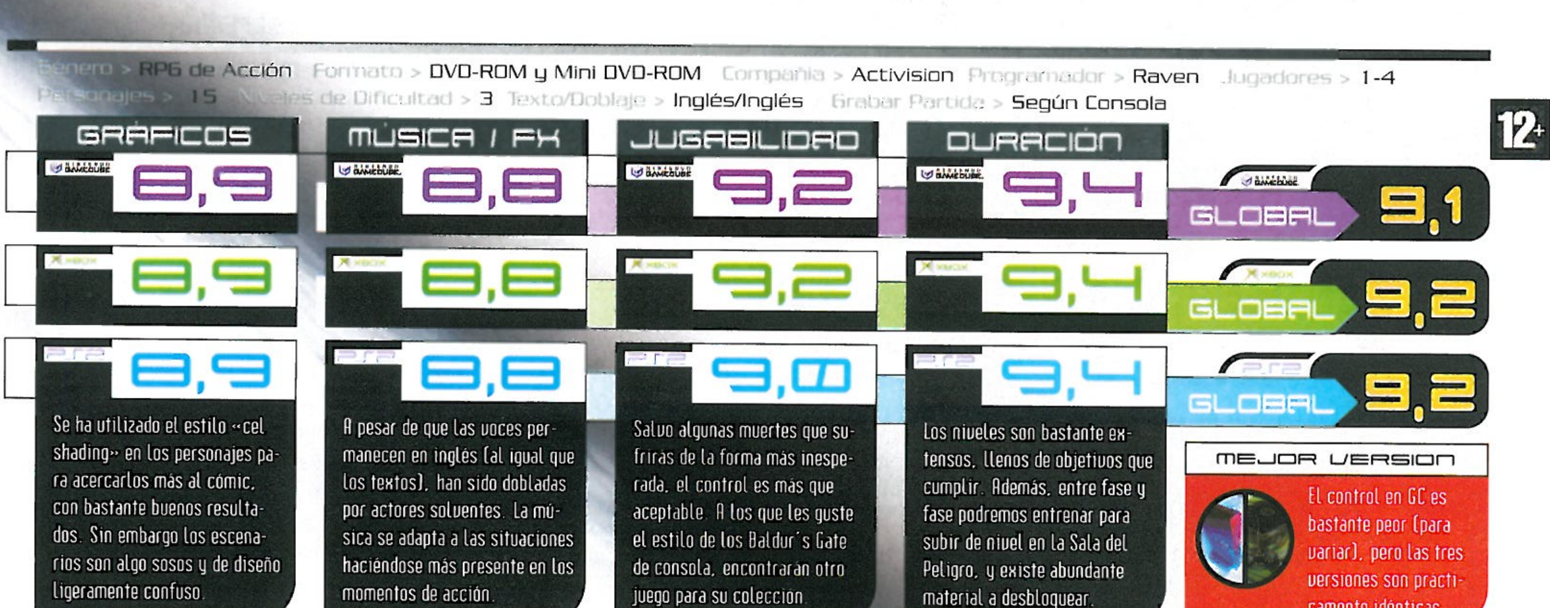


PERSONAJES
Lobezno, Coloso, Jean Grey, Cíclope, Tormenta, Pícara, Nocturno, Gámbito y así hasta quince

nes, damos cuenta de los enemigos y resolvemos algunos puzzles. Cada uno de las cuatro direcciones del *pad* representa a uno de ellos, por lo que podremos alternar el control de una forma muy sencilla. Las batallas son rápidas y muy divertidas, podremos atacar cuerpo a cuerpo realizando un combo o bien utilizar los poderes mutantes característicos de cada miembro de la Patrulla X. La parte de RPG llega cuando tengamos que ir mejorándoles a base de puntos de experiencia. De este modo aprenderemos nuevas habilidades, mejoraremos sus estadísticas, etc. Por otro lado, la licencia de este tebeo nunca ha sido tan bien aprovechada. Aparte de la gran cantidad de reconocibles personajes (tanto aliados como villanos) podremos explorar la mansión de Xavier, entrenar en la Sala del Peligro, acceder a todo tipo de información audiovisual e incluso participar en un divertido *Trivial*. Y todo ello para cuatro jugadores. **DANI3PO**



Los poderes mutantes de cada personaje han sido muy bien reflejados. La telequinésis de Jean Grey, por ejemplo, es una de las armas más útiles del juego.



Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Raven Jugadores > 1-4
Personajes > 15 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,9	8,8	9,2	9,4	9,1
Xbox	8,9	8,8	9,2	9,4	9,2
PS2	8,9	8,8	9,0	9,4	9,2

Gráficos: Se ha utilizado el estilo «cel shading» en los personajes para acercarlos más al cómic, con bastante buenos resultados. Sin embargo los escenarios son algo sosos y de diseño ligeramente confuso.

Música / FX: A pesar de que las voces permanecen en inglés (al igual que los textos), han sido dobladas por actores solventes. La música se adapta a las situaciones haciéndose más presente en los momentos de acción.

Jugabilidad: Salvo algunas muertes que sufrirás de la forma más inesperada, el control es más que aceptable. A los que les guste el estilo de los Baldur's Gate de consola, encontrarán otro juego para su colección.

Duración: Los niveles son bastante extensos, llenos de objetivos que cumplir. Además, entre fase y fase podremos entrenar para subir de nivel en la Sala del Peligro, y existe abundante material a desbloquear.

MEJOR VERSIÓN
El control en GC es bastante peor (para variar), pero las tres versiones son prácticamente idénticas.

NBA LIVE 2005



Como es habitual, se incluye un completo Editor con detalles como los tatuajes, las patillas, o múltiples diseño de calzado.

Jugadores

Los actuales jugadores de la NBA están acompañados por las grandes estrellas de épocas anteriores.

En esta nueva edición, se introduce el fin de semana de las estrellas y desaparece la selección española

NBA Live 94 sorprendió con la aparición de la selección española como único equipo que acompañaba a las franquicias de la NBA. Aunque el combinado español sólo se podía utilizar en partidos amistosos, su inclusión se interpretó como un gesto de apertura hacia el baloncesto del viejo continente. Cuando esperábamos la entrada de otras selecciones, o al menos un mayor papel de la española, la nueva versión sólo recoge jugadores de la NBA. Incluso el nuevo combinado europeo se limita en añadir a jugadores que participan en las distintas franquicias de la NBA. Dejando a un lado este mal sabor de boca inicial, las novedades se centran en el fin de semana de las estrellas y en el sistema de control. Con respecto al último, se mantiene la configuración de botones de la versión de 2004. Sin embargo, se da un mayor peso al «freestyle» aplicándolo a los movimientos de los jugadores en el aire. Los rebotes son los principales beneficiarios de esta novedad, aunque también se mejoran otras acciones como los tapones. El fin de semana de las estrellas ofrece partidos de los novatos, por primera vez, y los concursos de tri-



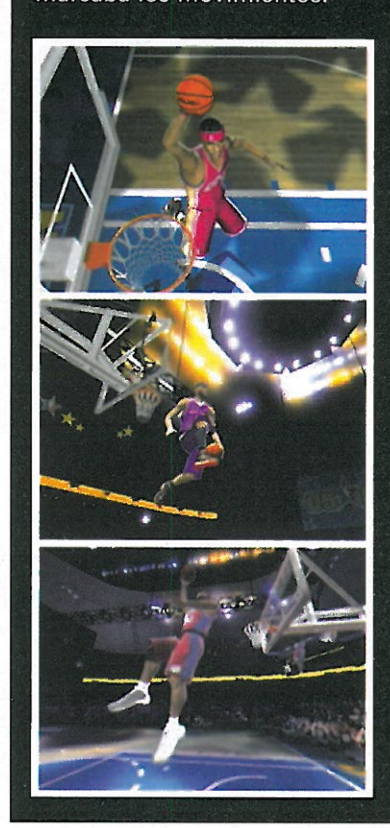


ples y mates. Este último aprovecha el nuevo sistema de control para ofrecer una total libertad al usuario. Las combinaciones son casi infinitas tal y como queda reflejado en un Tutorial que explica cómo realizar todo tipo de mates y cómo lograr la mayor espectacularidad. Por lo que respecta al concurso de triples, se rescata uno de los modos que había estado ausente desde la llegada de la serie a **PS2**. Ambos concursos, también ofrecen una variedad en la que competir contra un segundo jugador mediante dos ventanas dentro del «Desafío Freestyle». La variedad de opciones, con un impresionante Editor, el clásico uno contra uno, la posibilidad de adquirir camisetas históricas, los jugadores que hicieron historia, o la opción de actuar como *manager* en 25 temporadas consecutivas, completan la nueva versión del programa de baloncesto más veterano. **CHIP & CE**



Concurso de mates

El espectacular concurso de mates ofrece una total libertad en la ejecución permitiendo lanzar el balón contra el tablero, contra el contador de posesión o incluso golpearlo con el pie. Con ello se rompe la mecánica habitual en la que se ofrecía una oferta limitada que marcaba los movimientos.





CONCURSO DE TRIPLES
El concurso de triples hace su primera aparición en **PS2** tras ser uno de los modos habituales en las entregas para PSone.



PARTIDO DE LOS NOVATOS
Este partido es otra de las novedades que permite medir a los jugadores de primer y segundo año en la NBA.



MOVIMIENTOS
Las nuevas aplicaciones del Freestyle permiten palmear o machacar un rebote. Un completo Tutorial ofrece las novedades.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Niveles de Dificultad > 4 Equipos > NBA + Históricos Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+











	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,4	9,1	9,3	9,3	9,2
Xbox	9,4	9,1	9,2	9,3	9,2
PS2	9,4	9,1	9,2	9,3	9,2

Los detalles en la reproducción de los rasgos físicos de los jugadores es uno de los aspectos más destacados. Se han reducido las secuencias durante las interrupciones del juego.

Por cuarto año consecutivo Sixto Miguel Serrano hace los comentarios de la versión española de NBA Live. El apartado sonoro se completa con una variada selección musical en la línea habitual.

De las tres versiones, sólo la versión de Xbox permite disputar partidos a través de Internet. La ampliación del modo Freestyle ofrece mayor libertad en la ejecución de mates.

La variedad de opciones aumenta con los nuevos concursos, entre los que destaca el de mates. De todas formas, el modo Dynasty permite actuar como manager durante 25 temporadas consecutivas.

MEJOR VERSIÓN



La principal diferencia es la posibilidad de jugar a través de Internet en la versión de Xbox







POCKET KINGDOM

Uno de los títulos más esperados de la portátil de Nokia llega para demostrar que nada es imposible

LOS JUECES
Cuando la resolución de la batalla no esté del todo clara, los jueces tendrán la última palabra sobre la misma

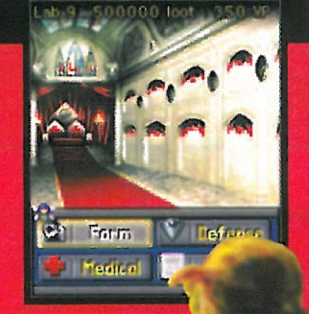
La idea de crear el primer juego de rol multijugador masivo para un dispositivo móvil era muy arriesgada, pero cuando una compañía como **Sega** se pone manos a la obra, el resultado puede ser tan espectacular como el juego que tenemos entre manos. Su desarrollo es tan original como adictivo. Ante nosotros se abre un gran mundo dividido en pequeñas zonas. Nosotros constituimos uno de los muchos reinos que habitan este mundo, y deberemos ir expandiéndonos conquistando a los rivales. Para ello, podremos crear varios grupos de cuatro unidades cada uno y mandarlos a explorar. Cuando encuentren un rival (ya sea controlado por la propia consola en la modalidad Off-line o por otro jugador en la On-line) comenzará la batalla. En ella realmente sólo seremos espectadores, pues nuestra misión se limitará a configurar el mejor grupo posible. Para ello contaremos con un laboratorio donde crear todo tipo de armas, armaduras y nuevas unidades, mediante un sistema sencillo e intuitivo. En ***Pocket Kingdom*** la estrategia lo es todo, y una vez que comiences será difícil abandonar. **DANI3PO**



Cada uno de los objetos que encontremos tendrán un grado de «rareza» determinado. Cuanto más alto, mejor.

El Castillo

Desde nuestra fortaleza llevaremos a cabo todas las acciones importantes. En la tienda tendremos una amplia colección de objetos y unidades a la venta. Pero para conseguir los aliados más poderosos tendremos que utilizar el laboratorio. Combinando diferentes elementos obtendremos grandes sorpresas.



Género > MMORPG Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Sega Jugadores > 1- Masivo
Castillos > 400 Unidades > 100 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (1 Partida)

12+

GRÁFICOS 8,5

Los pantallas de los menús, en las que pasaremos la mayor parte del tiempo, no son particularmente atractivas. Sin embargo, el diseño de las unidades durante las batallas y su animación está muy conseguido.

MÚSICA / FX 7,8

La melodía de ambientación medieval que acompaña a la aventura acabará cansándote, y los efectos de sonido durante los combates tampoco son nada del otro mundo. Un apartado algo soso.

JUGABILIDAD 9,2

El control es muy sencillo y está perfectamente adaptado al mando de N-Gage (de hecho tan sólo se emplean dos botones). La mecánica es original, siempre y cuando te atraiga la estrategia.

DURACIÓN 9,3

El modo Off-Line puede aburrirte a las pocas horas, aunque siempre será útil para conseguir un grupo fuerte. La modalidad On-Line es la estrella, y estarás buscando rivales por todo el mundo.



PATHWAY TO GLORY

La Segunda Guerra Mundial aterriza también en la portátil de Nokia



Los esfuerzos de la compañía finlandesa por crear títulos dignos para su consola empiezan a dar sus frutos. Con ***Pathway To Glory*** se han volcado para desarrollar un juego de estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial lleno de rigor histórico y grandes posibilidades de juego. La campaña principal nos llevará por muchos de los escenarios de la gran contienda en el continente europeo. Primero deberemos seleccionar nuestra escuadra de unidades entre decenas de hombres. Una vez metidos en la refriega, lo más importante es tener en cuenta los puntos de acción de cada una de ellas. Dando órdenes por turnos deberemos explorar el escenario y cumplir las misiones asignadas. Se trata de un sistema de juego profundo y adictivo, que huye de las complicaciones de los RTS para centrarse en la estrategia. Por si fuera poco, se recogen todas las posibilidades de juego para varios competidores, ya sea en modalidad cooperativa o en confrontación directa. El título que **N-Gage** necesitaba para despegar al fin. ➜ DANISPO



PIDE REFUERZOS
Si las cosas se ponen difíciles, podrás pedir ayuda a tus compañeros mediante un mensaje de texto o voz

Género > Estrategia Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > RedLynx Jugadores > 1-6 (Bluetooth o GPRS) Nacionalidades > 11 Unidades > 5 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (1 Partida)

12+

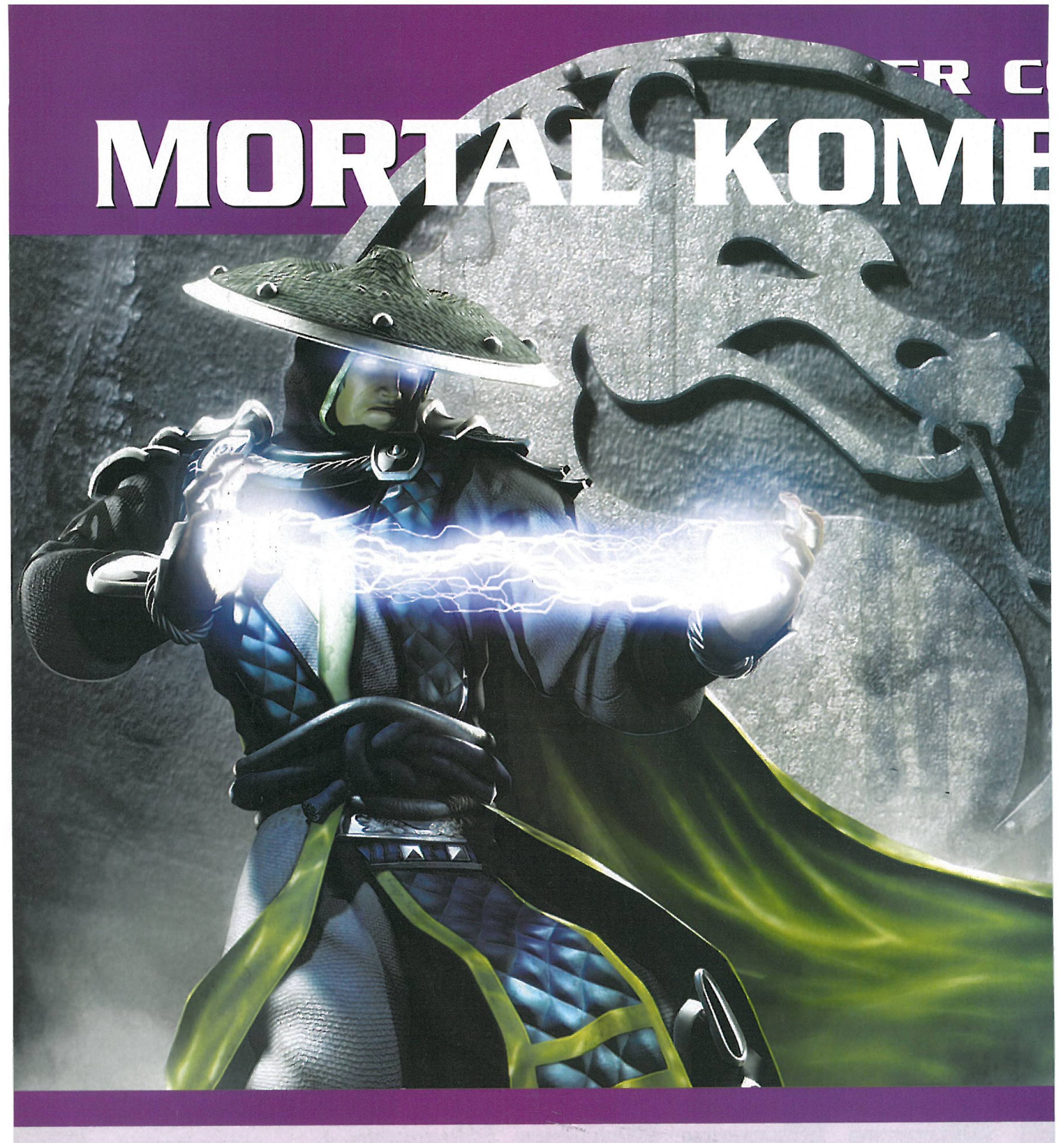
GRÁFICOS 9,4
El detalle con el que se han reproducido los escenarios es increíble, y lo mejor es que todo se ve de maravilla en la pequeña pantalla de la consola. La animación de las unidades también está muy conseguida.

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora, entre melancólica y militar, ambienta perfectamente el juego. Las voces de las unidades, cada una en su idioma materno, ayudan a que nos sumerjamos perfectamente en la acción.

JUGABILIDAD 9,3
Una vez que te acostumbres a su sistema de control, algo que no te llevará demasiado, descubrirás un juego de estrategia lleno de posibilidades y un desarrollo que para sí quisieran juegos de otras consolas.

DURACIÓN 9,5
Las catorce misiones del modo Campaña componen un desarrollo bastante extenso. La posibilidad de jugar a través de Bluetooth, GPRS o en la misma consola con otros jugadores añade grandes posibilidades.





Virgin Play y **SuperJuegos** te invitan a entrar en el torneo de lucha por excelencia en Mortal Kombat Deception, para Xbox y PlayStation 2. Si quieres ser el ganador de uno de los 40 lotes (compuestos con 1 juego, 1 camiseta y 1 taza) envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 23 de enero.

¿Cuál de estos personajes no aparece en el juego?

A) Ghan Berro **B)** Scorpion **C)** Sub-Zero

ONCURSO
BAT DECEPTION



CONCURSO «MORTAL KOMBAT DECEPTION»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **mortalkombatsj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: **mortalkombatsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de enero.





LOS URBZ
SIMS EN LA CIUDAD

En lugar del look radical y urbano de sus «hermanas mayores», la versión portátil de Los Urbz apuesta por la continuidad con respecto a Los Sims Toman La Calle

Minijuegos

Durante la aventura podremos desbloquear un total de ocho empleos/minijuegos para ganar Simoleones. Tres de ellos incluyen opciones multijugador a través de Cable *Link*.



Griptonite, conocida por sus conversiones para portátiles, fue la responsable de *Los Sims Toman La Calle*, el primer título de la saga para **Game Boy Advance**. A modo de secuela de aquél, nos trae ahora ***Los Urbz*** que incluye elementos de reputación y grupos sociales. Antes de empezar a jugar, el resultado de un pequeño *test* determina si el personaje que hemos creado será empollón, ricachón, bohemio o macarra. Así, a los cinco niveles (con misiones más complejas que antes), se une otro de Reputación en el que realizar misiones de los diferentes grupos. Seguimos controlando directamente al personaje con el pad, con la ventaja de que esta ciudad es más «compacta» y tendremos que recurrir menos al mapa que en la anterior entrega. Los empleos vuelven a ser en forma de minijuegos, ahora más variados. Entre las novedades destacan la posibilidad de tener mascota y las Cuentas *Xizzles* que podremos canjear por mejoras para nuestro personaje. SUPERNENA

//Tan adictivo como su predecesor pero aún más jugable//

Género > Simulación/Estrategia Formato > Cartucho Compañía > EA Games Programador > Griptonite Jugadores > 1-4
Minijuegos > 8 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (Cuatro partidas)

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	8,6	9,2	9,0
Poca originalidad en relación con Los Sims Toman La Calle. Como en aquel, gráficos coloristas y personajes y escenarios muy bien adaptados a las pequeñas dimensiones de la pantalla de GBA.	No hay gran variedad de melodías por lo que acaban resultando repetitivas. Se ha ampliado el repertorio de efectos sonoros lo que se aprecia en los personajes (y su peculiar lenguaje) y las mascotas.	Manejar directamente al protagonista es todo un acierto heredado de la anterior versión. Ahora, los lugares están más próximos entre sí y cada personaje se mueve siempre por las mismas zonas.	Los niveles son más largos, especialmente el de misiones de objetivo Rep. Se incluyen 8 minijuegos accesibles de forma independiente y algunos con modo multijugador que desbloqueará una nueva zona.





SUPER MARIO BALL

El fontanero más famoso de todos los tiempos se echa a rodar por un tablero de pinball... Todo sea por su amada princesita

Cuando la Princesa Peach iba a realizar el primer viaje del Cañón Humano del Parque de Atracciones, unos Goombas malvados dirigieron la trayectoria de la bala hacia el Castillo de Bowser donde quedó atrapada. Este es el estrambótico pretexto para convertir a Mario en una bola de *pinball* y lanzarle en su rescate. La mecánica es básicamente la de cualquier *pinball* pero incluyendo elementos del universo *Mario* como las estrellas, las monedas, y los diferentes ítems como el huevo de Yoshi que nos da multibola o el champiñón rosa que hace la bola disminuya de tamaño para entrar por lugares pequeños. En cuanto al apartado técnico, el juego explota muy bien las capacidades gráficas de **GBA** pero debería almacenar en memoria los progresos de cada tablero de forma que si nos caemos no tengamos que volver a derrotar a los enemigos como si fuera la primera vez que jugamos. Además, hay situaciones en las que cuesta saber qué es lo que hay que hacer. Por otro lado, al ir completando los escenarios en Modo Aventura podremos jugarlos en Modo Contrarreloj. ➜ SUPERNENA



Al derrotar a un jefe conseguiremos una de las cuatro llaves del castillo.



Acaba con todos los enemigos del tablero para conseguir una estrella.

Género > Pinball Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Fuse Jugadores > 1 Modos > 2 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (Una partida)

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,2	9,0	7,0	8,4
El apartado gráfico es el más destacado de Super Mario Ball con un gran diseño de los enemigos y escenarios. Así, por ejemplo, los tableros de hielo reflejan los enemigos y la bola en tiempo real.	Cada escenario está ambientado con un tipo de melodía diferente, en algunos casos más pegadizas que en otros. Los FX están bastante logrados y recuerdan a otros títulos del fontanero, como Mario Sunshine.	El control es bastante incómodo en una GBA normal aunque mejora en la SP. Se echan en falta elementos en que rebotar. Además, resulta muy frustrante que al caer de un tablero, perdamos los progresos en él.	Conseguir las cuatro llaves no te llevará demasiado tiempo pero para completar el juego siempre quedará el reto de conseguir todas las estrellas, incluidas las de las ya clásicas monedas rojas.



8,6
GLOBAL

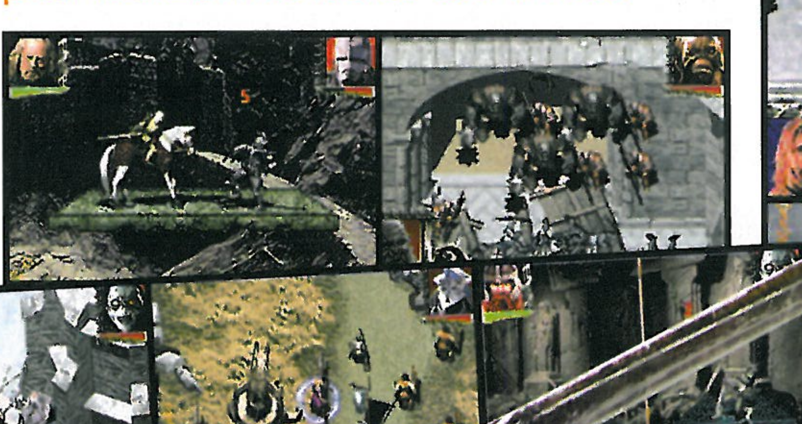




EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD



Por tercer año consecutivo, la portátil de Nintendo es visitada por La Comunidad del Anillo



A pesar de que este año ya no hay película de *El Señor De Los Anillos*, **Electronic Arts** sigue exprimiendo la saga, y lo hace ahora con este original cóctel en el que se mezclan acontecimientos y personajes de las tres entregas. Los programadores de **Griptonite** ya han demostrado su buen hacer con la portátil de **Nintendo** en anteriores ocasiones, versionando títulos de plataformas mayores con bastante éxito, como *Los Sims Toman La Calle* o *El Retorno Del Rey*. La clave parece ser el no obcecarse en conseguir un juego idéntico, sino en adaptar la mecánica a las posibilidades de la pequeña consola. Con este título se han decantado por una especie de clon de *Fire Emblem*, en lugar del estilo *Final Fantasy X* de las entregas para 128 *bits*. Bajo una perspectiva aérea deberemos posicionar a nuestras unidades, moverlas por el terreno y hacer que ataquen a los rivales.

La estrategia representa un papel primordial, y encarnando a uno de los seis generales (pertenecientes a los dos bandos) combatiremos en los escenarios más importantes de la saga. ➡ DANI3PO

Género > Estrategia/RPG Formato > Cartucho Compañía > Electronic Arts Programador > Griptonite Jugadores > 1-2 Personajes > 6 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

12+

GRÁFICOS 8,7
Nos encontramos ante unos escenarios bellamente recreados, que reproducen con todo detalle parajes muy conocidos. La representación de los personajes no es tan buena, pero son reconocibles.

MÚSICA / FX 8,6
La banda sonora no pasará a la historia por su originalidad, ya que se trata de una especie de adaptación de las melodías que todos hemos escuchado en las películas. Los efectos son correctos.

JUGABILIDAD 8,8
La idea de crear una mezcla de estrategia con elementos de rol es bastante acertada, aunque no llega a profundizar demasiado en ninguno de los dos géneros. No hay muchos juegos similares en el catálogo de GBA.

DURACIÓN 9,0
Dentro del modo Campaña podremos elegir entre seis personajes diferentes, con sus correspondientes puntos de vista. Podremos competir contra un amigo mediante el Cable Link o el adaptador Wireless.



8,8 GLOBAL



OUTLAW GOLF 2

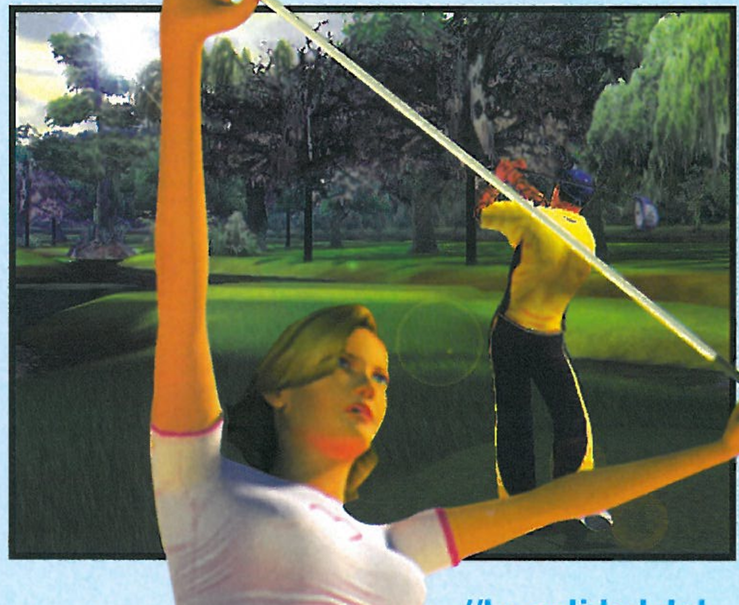
Una excelente y sorprendente relación calidad/precio para el juego de golf más salvaje del mercado





ATIZA A TU CADDY

Descarga adrenalina dando un repaso a tu caddy si tus golpes no son todo lo buenos que esperabas



//La calidad del juego va mucho más allá que un puñado de secuencias de humor salvaje//

No hace falta esperar a un *Platinum*. **Take 2** pone a la venta por menos de 20 Euros un juego con calidad más que suficiente como para considerarse una buena opción de compra. Vale que no es el extraordinario *Tiger Woods PGA Tour Golf*, pero cumple con creces con su misión, que no es otra que la de divertir y entretener. El juego dispone de los modos habituales de los simuladores de golf y de una forma de golpear a la bola muy similar al juego de **EA** (el famoso *TrueSwing*). Y aunque no puede competir con *TW* en cuanto a cifras, sí que lo puede hacer en cuanto a calidad gráfica y jugabilidad. Se deja jugar bien, tiene un motor gráfico notable y dispone de varios e imaginativos recorridos. El único problema que tiene es que se hace un poco «cansino» escuchar chistes repetidamente, contemplar las mismas secuencias grotescas una y otra vez y no parar de pulsar el botón X para saltárnoslas. Pero ***OG2*** es mucho más que un juego de golf de «coña» aunque no lo parezca. Y al precio que sale a la venta, creo que sus pequeños errores se pueden pasar por alto. ➾ **THE SCOPE**

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Take 2 Programador > Hypnotix Jugadores > 1-4
Campos > 8 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/inglés Grabar Partida > Memory Card

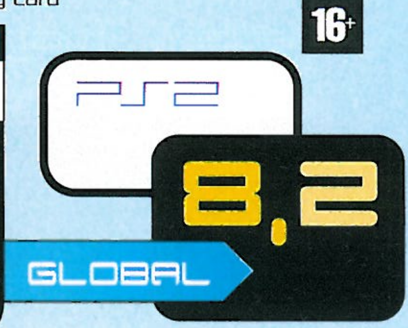
16+

GRÁFICOS 8,2
Los personajes no están tan afinados como en otros juegos, pero los campos tienen un montón de elementos originales de más que correcta factura. El motor que mueve el escenario es también satisfactorio.

MÚSICA / FX 8,0
El peso de este apartado lo llevan los diálogos humorísticos de los personajes. Además de estar en inglés son demasiado repetitivos. Pero teniendo en cuenta el precio del juego, tampoco es para exigir mucho...

JUGABILIDAD 8,0
En cuanto ya hayamos visto las secuencias, se hace un poco «pesado» tener que ir cortándolas una y otra vez para seguir compitiendo en un juego que, insistimos, es mucho más sólido y serio de lo que aparenta.

DURACIÓN 8,3
Aquí tiene mucho que decir el modo On-line que, además, no se hace por turnos, sino que cada competidor lo hace individualmente y al final se comparan los resultados. Si te gusta tienes juego para rato.





SEGA SUPERSTARS

El juego más divertido para la cámara EyeToy recupera los títulos más clásicos del universo de Sega



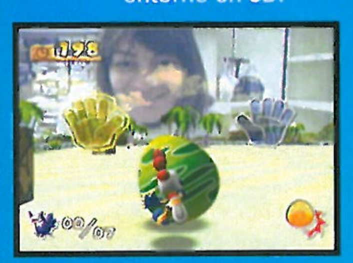
VUELVE SONIC

El héroe más emblemático de Sega empieza una nueva carrera como estrella de Eye Toy



El más original

Controla a Billy Hatcher usando las dos manos para indicarle la dirección y la velocidad en un precioso entorno en 3D.





Sega también se ha preocupado de crear una especie de Tamagotchi para EyeToy.

El fenómeno *EyeToy* no ha dejado indiferente a una compañía de la categoría de **Sega**, que no ha tardado mucho en ponerse manos a la obra para deleitarnos con su primer título para el nuevo dispositivo de **Sony C.E.** El potencial de la cámara ha quedado patente en este original juego, ***Sega SuperStars***, que resucita clásicos de la envergadura de *Sonic*, *Virtua Fighter* o *The House Of The Dead*, que han sido adaptados al nuevo concepto de juego que proporciona *EyeToy*. Ahora ya no necesitaremos un mando para darle una tunda a Jacky, Jeffry o Akira, es posible hacerlo utilizando nuestras manos y pies. En los 12 minijuegos que comprende este título, el equipo de desarrollo de la compañía japonesa ha dejado impreso el estilo característico de **Sega**. Desde la originalidad desplegada en Billy Hatcher, pasando por el complicado sistema de vuelo de *Nights* hasta la frescura del *Puyo Pop Fever*. R. DREAMER

Género > EyeToy Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega Jugadores > 1
Juegos> 12 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Sí

3+

GRÁFICOS



Dentro del catálogo de juegos para EyeToy, Sega ha realizado una estupenda labor con el apartado gráfico, gracias a unos entornos gráficos coloristas y cuidados en la mayoría de los 12 minijuegos.

MÚSICA / FX



No es que sea el aspecto más destacable del DVD, pero las melodías de la banda sonora llevan el sello característico de Sega, lo que siempre ayuda a la hora de hacer que el juego resulte agradable.

JUGABILIDAD

9,1

Sin duda, Sega SuperStars se merece un sobresaliente, porque no sólo se ha apuntado al fenómeno del EyeToy, también contiene propuestas que otros desarrolladores comenzarán a tener en cuenta.

DURACIÓN

9,0

El EyeToy se está convirtiendo en el sustituto de los juegos de mesa en muchos hogares, así que mientras haya reuniones familiares y los amigos continúen asaltando nuestra nevera, habrá juego para rato.





U-MOVE SUPER SPORTS

Konami explota la vertiente deportiva en su primer juego para EyeToy



Aquí tenemos el clásico Arkanoid pero con un toque futbolero que nos va a traer de cabeza.

El desarrollo de juegos para *EyeToy* por parte de otras compañías es siempre bien recibido. Sobre todo cuando aportan algo nuevo, por ejemplo, **Konami** nos ofrece en ***U-Move Super-Sports*** 15 minijuegos de corte deportivo. Diez se han dedicado por completo al mundo del fútbol, con algunas pruebas muy divertidas; como la de rematar saques de esquina. Aunque hay otras que no llegan a sacar todo el partido que cabría esperar de una segunda generación de títulos para *EyeToy*. Las cinco pruebas restantes se basan en el *rugby*, el golf, las carreras de caballos, el béisbol y un deporte casi desconocido en nuestro país, el *curling*. De cualquier forma, ahora acabamos de pasar el período de pruebas y nos encontramos con un apartado gráfico bastante sencillito. Comparado con *Sega SuperStars* es bastante pobre. Acostumbrados al buen hacer de **Konami**, este título nos deja algo fríos. ➡ R. DREAMER



Además del deporte rey, también se han incluido otras disciplinas como la hípica (¡ánimo Doz!), el béisbol y un divertido minijuego de golf.

Dale al balón

Hasta 10 pruebas de las 15 que integran el juego están dedicadas o basadas exclusivamente en el fútbol. Juega como portero, remata córners o tira penaltis.

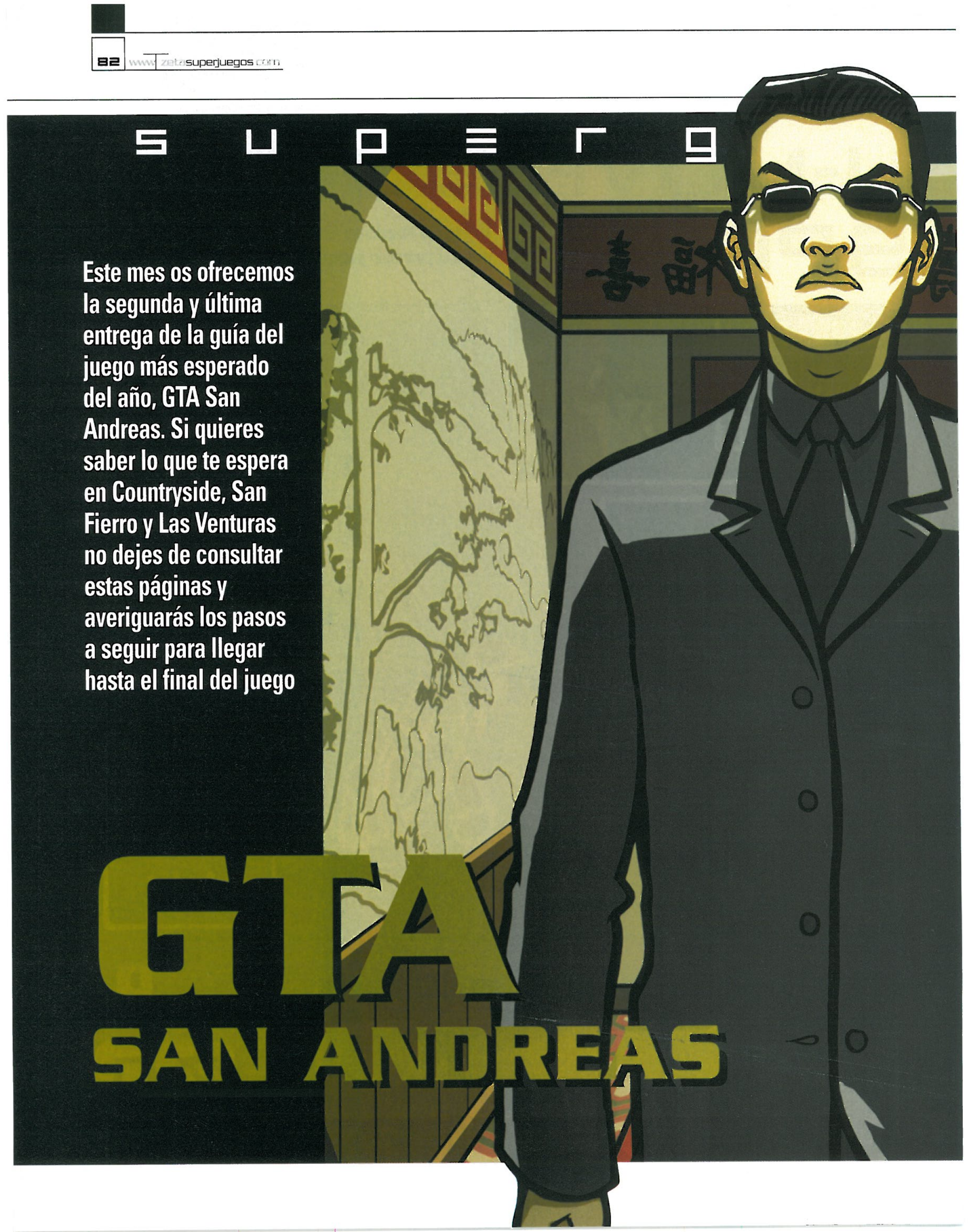


Género > EyeToy Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1-4
Minijuegos > 15 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (820 KB)

3+

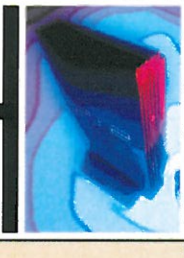
GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,0	6,1	7,0	7,0
El motor gráfico de este título de Konami se ve superado incluso por el primer juego para EyeToy. Puede que no necesitemos una calidad como en Metal Gear, pero sí que se note que se han esforzado algo.	Como ocurre con el apartado gráfico, y teniendo el especial cariño que esta compañía japonesa pone en la elaboración de bandas sonoras para otros juegos, se nota que no han puesto mucho empeño en éste.	Aparte de algunos destellos de pura diversión, la mayoría de las pruebas no sobresalen por captar nuestro entusiasmo para completarlas, y en algunos casos cabe preguntarse si han sido diseñadas para jugar.	Para ser un juego de pruebas deportivas, y teniendo en cuenta la experiencia de Konami con títulos como Pro Evolution Soccer, cuesta creer que alguien pierda su tiempo ante la cámara jugando a este DVD.





GTA SAN ANDREAS

Este mes os ofrecemos la segunda y última entrega de la guía del juego más esperado del año, GTA San Andreas. Si quieres saber lo que te espera en Countryside, San Fierro y Las Venturas no dejes de consultar estas páginas y averiguarás los pasos a seguir para llegar hasta el final del juego



65

GTA SAN ANDREAS

por Angelfran



COUNTRYSIDE: TENPENNY

Bien, nos espera una misión bastante campestre y de dominio sobre la moto. De momento, ve a la armería, coge una buena «pieza» y monta en una moto de «cross» que necesitarás para andar por los montes. Ve al punto amarillo y de allí al rojo.

Una vez que llegues a la cabaña, debes liquidar al tipo que está escondido, pero si atacas a los federales que custodian la cabaña, te será más difícil matarle. Lo mejor es rodear la cabaña y, avanzando con cuidado ocultándote entre los árboles ve por detrás, sube por la escalera y espera a que venga el tipo. Liquídalo de un disparo y luego mata a los federales que entren en la habitación. Ahora aprovecha para hacer una foto a tu víctima.

Regresa por donde has venido y cuando bajes por la montaña, recibirás una llamada de César. Misión cumplida.

COUNTRYSIDE: CATALINA

Conocerás a la sexy prima de Cesar que te pedirá que hagas por ella cuatro «trabajitos» de nada. Estos trabajos serán señalizados en el mapa con el símbolo $. El primero de ellos consiste en robar un camión cisterna. Deberás conducirlo al punto de reunión y allí recibirás la llamada de «The Truth». A partir de aquí también podrás cumplir sus misiones.

Lo más importante de la primera misión de Catalina es que habrás recibido la capacidad de conducir camiones.

Tras el largo viaje hasta encontrarte de nuevo a Catalina, la segunda misión será el robo de una casa de apuestas.

Catalina te dará una serie de detonadores con sus correspondientes cargas explosivas. Inutiliza con la carga la puerta roja y haz lo mismo con la caja fuerte del interior. Después de esto, tendrás a toda la policía tras tus pies ya que tiene localizado tu vehículo. La única opción es el clásico camuflaje que has practicado otras veces. El mejor sitio es Dillimore y así podrás conducir a toda velocidad por la autopista. De allí, ve a buscar a Catalina y tendrás tu merecida recompensa.

Después podrás elegir dos misiones. De momento ve a Blueberry y aprovecha la ocasión para montar en un bonito squad. Tendrás una peligrosa carrera en una carretera polvorienta llena de barro con tipos en squad que no paran de disparar. Tendrás a Catalina disparando para ti en el camino, así que todo es cuestión de habilidad. Algunos de los niños malos dejan caer unas maletas, no las cojas de momento hasta que hayas matado a todos tus enemigos y luego simplemente recoge las maletas señaladas con cruces verdes en el mapa. Tras cumplir la misión, recibirás una nueva llamada de Cesar, pero antes de atenderle, ve a robar un banco a Palomino.

Allí, el primer minijuego es apuntar a los clientes y guardias de seguridad, y que nadie baje la mano porque sino sonará la alarma. Si acaso tienes la mala suerte que salta la alarma, recoge el botín y ▶

MISIONES MOTORIZADAS

_Aparte de la historia central que hemos narrado en la guía, en San Andreas se pueden hacer muchas cosas. Algunas de ellas es la conducción de vehículos, donde el juego se muestra pródigo, pudiendo conducir por las circunstancias del guión algunos de ellos, pero también puedes utilizar los vehículos como fuentes de dinero o consecución de objetivos. Así, podrás conducir ambulancias para poner tu barra de vida al máximo, también podrás ser un maquinista de trenes con entrega de mercancías variadas, mensajero en bici, camionero, taxita o aparcacoches. Cuando hayas hecho una misión donde participe uno de estos vehículos, podrás utilizarlo para realizar estas pequeñas misiones.



dispara a los policías en la moto. Monta en una de ellas y sigue a Catalina hasta la ciudad a una cierta distancia para que los polis no la sigan a ella, mientras tú te encargas de la policía... Ve hasta el punto señalado en el mapa para acabar la misión y podrás cumplir las peticiones de Cesar.

COUNTRYSIDE: CESAR

Empieza una nueva misión en plan carreras, similar a la que tuviste en la ciudad. Conduce el coche hasta el punto donde te indica el mapa y Cesar te propondrá una competición con los coches. Aquí la cosa se complica porque estamos en un entorno muy bonito, pero no muy apto para correr. Inténtalo hasta que lo consigas porque éste será el primer paso para Wun Zi Mu, un próximo contacto en San Fierro. Pero no todo acaba aquí, Catalina te propone otra excitante carrera y quién sabe que más cosas, pero cuando acabes deberás visitar a «The Truth».

COUNTRYSIDE: THE TRUTH

Te encontrarás a este aliado en Angel Pine y te propondrá robar una cosechadora. Tras aceptar esta peculiar misión, ve a la granja donde está localizada la máquina. Aparca el coche detrás de la misma y encárgate de los tipos que están trabajando si dan demasiados problemas, pero ten cuidado que algunos llevan escopetas. Escala la cerca para llegar hasta la cosechadora y escapa por la ruta indicada en el mapa; si te persiguen, para y enfréntate a ellos para no dar demasiadas pistas sobre quién te encargó el asuntillo. Un detalle bastante sádico es perseguir a la gente con la cosechadora por razones obvias.

Una vez finalizada la misión y ya en compañía de «The Truth» tienes que destruir todo un silo de «hierba» ante la inminente llegada de los helicópteros de la policía. Empieza un minijuego con un tiempo límite: con el lanzallamas deberás ser capaz de destruir la mayor cantidad de invernaderos posible. Cuando llegue el helicóptero pide ayuda a «The Truth», éste te dará un lanzacohetes. Así que ya podrás deshacerte fácilmente del helicóptero. La misión está cumplida y tienes un nuevo escenario ante ti: San Fierro.

SAN FIERRO: CARL JOHNSON

Tras llegar al garaje deberás ir a conocer a Jethro, coge el coche más cercano y como siempre ve al punto señalado en el mapa. Avisa a Jethro con el claxon del coche para que monte en él y ahora rumbo al hospital, donde Jethro tiene que echar un vistazo. Tras acabar, ve





GTA SAN ANDREAS

ahora al puesto de perritos de Dwayne y haz sonar de nuevo tu claxon. De allí ve a la estación de policía, señalizada en azul en el mapa. Ahora sólo hay que recoger a Zero en su tienda y misión preliminar cumplida.
Lo más importante de todo lo anterior es que tendrás la opción de comprar la tienda de Zero por 30.000 dólares. Cuando los reúnas, tendrás acceso a las misiones de Zero.
Regresa al garaje y recibirás una llamada de Tenpenny para una misión en la que tendrás que suplantar a un aparcacoches de un hotel y robar un coche con droga. Bien, ve al hotel Vank Off.
Aparca y sigue a uno de los aparcacoches hasta el interior del aparcamiento y mátale. Róbale sus ropas y sal a la calle.
Cuando veas un Merit azul oscuro ve a por él ofreciendo tus servicios.
Ahora tienes que sacar la droga y depositarla en el garaje y devolver el coche en su sitio, tal como te indica el mapa.
Ahora sal a la calle y haz la llamada de aviso a Tenpenny. Su droga está lista y tú puedes regresar cuando quieras al hotel para más misiones como aparcacoches.
La última parte de todo es dar un escarmiento a los albañiles que están construyendo un edificio por sobrepasarse con tu hermana. Una misión muy divertida porque tienes que derribar el edificio con el bulldozer, atropellar al encargado y salir corriendo con la hormigonera. Tras esto, podrás resolver las misiones del sindicato.

SAN FIERRO:
EL SINDICATO

Cuando llegues, deberás buscarte la vida y conseguir el coche más rápido que puedas hasta que llegues a Red County. Y de ahí ve a Angel Maine.
Aparca donde te indica el mapa y ve al punto rojo del tejado. Tendrás que hacer fotos a cuatro tipos del sindicato desde ese punto. Es una misión fácil en sí, lo difícil es que los cuatro están en sus respectivos coches y tendrás que ser bueno con la cámara.
Cuando regreses al garaje, habla con Wu Zi Mu que te propondrá algunos asuntos con tipos del Sindicato. El primero es Jizzy, situado cerca del puente Gant.
Tras llegar allí, verás el club de alterne de Jizzy y pídele trabajar a sus órdenes. Tendrás que llevar a sus chicas a diversos lugares de la ciudad, todo un chofer bien educado.
Tras dejar a la chica, Jizzy te llama y te pide que liquides a uno de sus proxenetas rivales. Es fácil, sólo tienes que pillarle con el coche, lo malo es que sólo tienes dos minutos para hacerlo. Tras ellos, tendrás que ayudar a unas prostitutas que están siendo golpeadas.
Ve al viaducto y sin dudarlo, descarga tu cargador sobre ellos.
Regresa al coche y espera instrucciones.
Por último, ve al centro de la ciudad y localiza una limusina blanca. Bien, hazte con ella y sigue las indicaciones del mapa a través de las colinas.
Procura que la limusina no explote o tengas un accidente porque la misión habrá finalizado.
Cuando llegues a tu objetivo, recibirás una llamadita de Wu Zi, y a partir de este momento, las misiones de Wu se encuentran disponibles.
La misión de Mendez es muy sencilla. Ve al punto azul del mapa y tras escuchar una conversación con tipos del Sindicato, Jizzy necesita tu ayuda para recuperar el contenido de una furgoneta que está siendo robada. Ve allí, coge una moto y elimina a todos los ladrones motorizados y sin límite de tiempo, por lo que podrás disfrutar de lo lindo en esta ocasión sin demasiados agobios.
Lo siguiente es más estresante porque junto con T-Bone y Jizzy debes atender la llamada de Mike Toreno. Por desgracia, la batería del móvil de T-bone está casi agotada y sólo tienes cinco minutos y medio para poder cumplir esta misión. Conduce lo más rápido posible ▶

ACADEMIAS

Hay unas habilidades básicas que debes dominar en San Andreas. Son las siguientes:

CONDUCCIÓN



_La escuela de conducción está situada al lado del garaje en Doherty.

PILOTO



_Una vez realizada la primera misión con los aviones, tendrás acceso a la escuela de pilotos. La habilidad de pilotar es vital en la última parte del juego.

BIKES



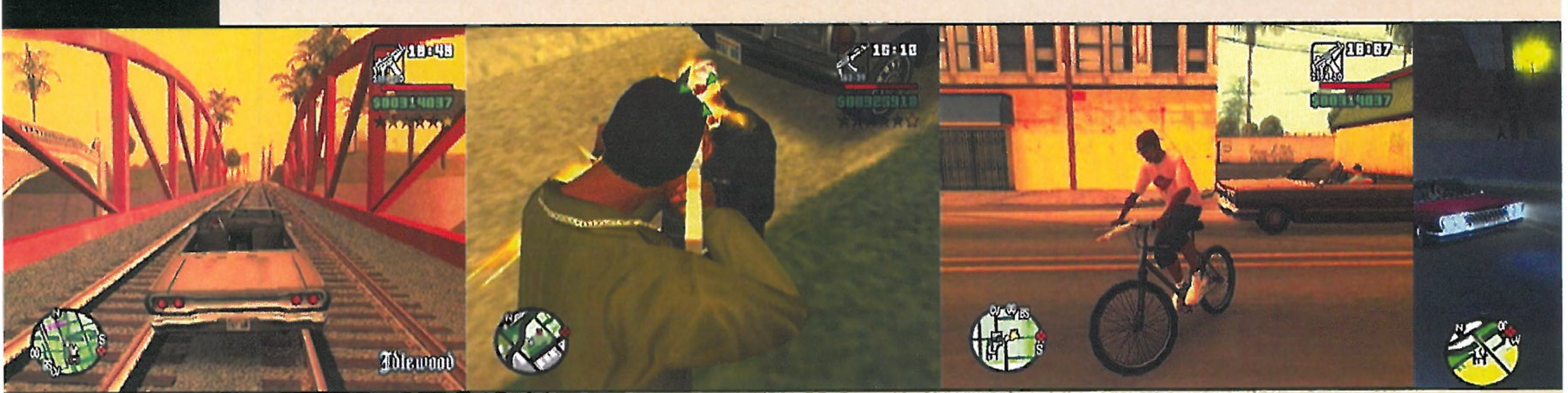
_Para ser el más hábil en las dos ruedas tanto motorizado como una simple bicicleta, visita la escuela de Bikes situada en el estadio de Las Venturas.

NÁUTICA



_Cuando acabes la misión Pier69 podrás acceder a los cursos de pilotaje de lanchas en el puerto.

s u p e r g u í



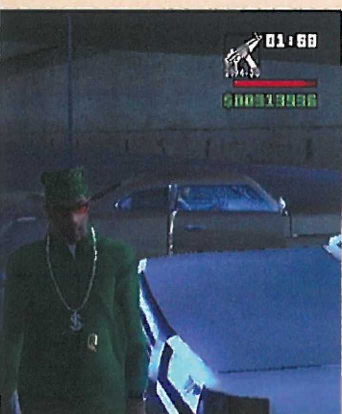
siguiendo las instrucciones de T-Bone. La trayectoria sería desde Doharty pasando por el Puerto para finalizar en el aeropuerto. Allí pasa a la pista y dispara contra la furgoneta y los motoristas que la acompañan. Destruye la furgoneta y sal pitando de ahí hasta dar con un taller de pintura para que la policía no reconozca tu vehículo porque estás en caza y captura como tantas otras veces.
Regresa al garaje en Doherty y en el punto rojo recibirás una nueva llamada. Ve a Easter Basin y tras hablar con T-bone, ve al punto de la furgoneta y recoge un lanzacohetes y un rifle de francotirador. Utiliza la moto para moverte a través de las sucesivas barricadas que aparecerán en el mapa. Se trata de destruir las barricadas con el lanzacohetes y disparar a los francotiradores situados en la terraza. Nada difícil para un niño malo como tú. Por cierto, luego tendrás que ir a un Pay'N'Spray para limpiar tu nivel de búsqueda.
La siguiente misión es bastante sencilla, se trata de policías corruptos y un periodista al que se le ha ido la lengua. Ve a la estación de Cranberry y sigue al tren donde se ha montado el periodista. Cuando el tren llegue a Los Santos, sigue cuidadosamente al tipo sin que sospeche de ti ya que la misión es liquidar tanto al periodista como a un amigo con el que ha tenido una cita. Cuando llegue al parque de atracciones del puerto ya es momento de ir a por ellos. Dos tiros certeros y misión concluida.
Para la misión de Ice Cold Killa debes estar en el garaje entre las 20:00 y las 6:00. Tendrás una conversación con Cesar y te dará una pistola con silenciador. Coge el coche y ve al garito de Jizzy. Como no puedes pasar, porque te han denegado la entrada, sube por el andamio hasta que llegues al techo del club. Avanza hasta el punto amarillo y déjate caer allí. Ve por el pasillo que tiene la alfombra y baja por las escaleras hasta que llegues al bar. Cuando veas a Jizzy huirá. Mata a sus guardaespaldas y recoge sus armas. Ahora ve a por ese maldito chulo y dispárale. Cuando caigas, recoge su móvil. Tras esto, atiende la llamada de Cesar.
Cesar te espera en Pier 69. En la azotea, ve con tu rifle de francotirador y liquida a tres tipos señalados como miembros del sindicato. Luego, tendrás un peculiar enfrentamiento con T-Bone.
Seguidamente, ve a la indicación del mapa y pilota una de las lanchas motoras. Para tu tranquilidad, se conduce igual que los coches, por lo que sólo es cuestión de que le cojas el «tranquillo». Tendrás que disparar a una de las lanchas que está huyendo. Antes de montar debes tener un buen arsenal a tu disposición. Ve a por ella y dispárala continuamente hasta que explosione.
La última parte de esta sección empieza, como siempre, en el garaje. Allí descubres que Toreno intenta escapar en el helipuerto. Pues nada, hay que impedirlo, pero tendrás una pelea bastante seria con los tipos que protegen a Toreno... No desesperes y recoge el lanzacohetes. Persigue al helicóptero a lo largo de la autopista, es una de las escenas más emocionantes de todo el juego. Sólo es cuestión de puntería y de no tener ningún accidente antes que Toreno pase a la otra vida junto con su vehículo aéreo.

SAN FIERRO: WU ZI MU

Conocerás a Wu Zi Mu, un tipo bastante extraño y tu primer contacto con la mafia oriental. Entra en el coche y llévale hasta el lugar indicado en el mapa. Avanza con cuidado y tras una puerta se desatará el infierno. La banda rival de Wu Zi Mu quiere cargarse a tu nuevo amigo y debes protegerle; es decir, que no sufra ningún tipo de daño. La mejor táctica es usar las esquinas o los contenedores de basura a modo de escudo hasta que no quede nadie con vida. Luego, subid al coche y primera misión finalizada.
La segunda misión es ayudar a Ran Fa Li a recoger un paquete del aeropuerto. Sino fuera porque también hay enemigos sería una misión de lo más fácil. Ve al parking del aeropuerto, deja allí tu vehículo y monta en el que te está esperando. Como los miembros del Da Nang te han bloqueado las salidas, ve por la calle central hasta la rampa de salida y procura que el coche salga lo menos dañado posible. Deberás atropellar a alguno de la pandilla de Da Nang para que puedas largarte sin muchos agobios del aeropuerto. Una vez allí ve hasta tu punto de encuentro en el mapa a través de la autopista. Tendrás algunos chicos en moto que intentarán incordiarte. Utiliza todas tus tácticas en la carretera para deshacerte de ellos. Fin de la misión.
La siguiente prueba tiene también que ver con los chicos de Da Nang, y es en el bosque. Tienes que hacer que tu parabrisas trasero esté lo más completo posible hasta el final de la misión. Nada del otro mundo, por lo que has visto.
Por el contrario, el asalto anfibio tiene más compli-

GTA SAN ANDREAS





caciones. Tu personaje necesita saber nadar y bucear a la perfección, así como tener una gran capacidad pulmonar. Si no es así, tienes que mejorar sus habilidades en esta materia. La misión sólo puede cumplirse en un horario nocturno de 20:00 a 06:00 AM. Cuando estés preparado ve al puerto. El objetivo es un buque cisterna anclado en el fondo de la bahía. El viaje hasta el barco lo tienes que hacer nadando y sumergiéndote a través de las distintas boyas, según te indique el juego. En un momento determinado te harás con un cuchillo. Después, acércate al buque y evita las luces de los vigías o te dispararán. Avanza despacio hasta que llegues a una plataforma al lado del barco, sube a ella y escala al barco muy despacio. Mata con el cuchillo a los guardias por la espalda y, haciendo el menor jaleo posible. Baja por las escaleras hasta que llegues a tu objetivo en el punto rojo del mapa. Bien, ahora regresa por donde has venido hasta llegar al puerto y, utilizando la misma técnica que antes, bucea la mayor cantidad posible de tiempo y respirando breves momentos en la superficie. Fin de la misión en el puerto.

La última prueba, la que destruirá el clan Da Nang, se desarrolla en un barco portacontenedores. Llegarás allí en helicóptero. Salta al agua y entra en el punto rojo. Una vez arriba, tendrás toda una batalla con los malos entre los contenedores. Cuidado con los ángulos muertos y los francotiradores. Además, aprovecha a mirar lo que ocultan las cajas porque encontrarás vida, munición y chaleco antibalas. Tras la cubierta, aparecerá en la bodega de carga más contenedores con personas refugiadas en su interior, ya que además de las drogas, los Da Nang también se dedican al tráfico de personas. Ahora debes subir al puente de la embarcación y acabar con toda la cúpula de poder de los Nang. Su jefe, Snakehead, es un hábil espadachín, nada que un buen par de tiros no pueda solucionar; si todavía te queda munición, claro.

Tras esto, ya han acabado las misiones con Wu, pero todavía te queda una con el Sindicato.

SAN FIERRO: SINDICATO

Tras acabar con los planes de Nang, todavía queda el problema del crack en tu particular cruzada contra la droga. En primer lugar, debes ir a por un coche en el Bomb Shop, donde tendrás todo lo necesario para volar el principal almacén de droga de la ciudad.

Es sencillo, sólo tendrás que seguir los puntos en el mapa hasta que plantes la bomba en el almacén objetivo.

A continuación, en tan sólo cuarenta segundos, deberás escapar del almacén, montar en el coche y saltar por la valla en plan película de Hollywood.

Sí, todo parece muy sencillo. Lo malo es hacerlo en tan poco tiempo. Pero una vez que finalices esta fantastica la misión, el Desierto te espera.

DESIERTO: MISIONES TORENO

La primera misión de Toreno es bien divertida: conducir el típico «monster-truck» tan comunes en las carreteras norteamericanas. Es uno más de los «minijuegos» o carreras que tan útiles son a la hora de adquirir una mayor experiencia con el coche. Tras la carrera, las cosas se ponen más serias porque tienes que robar un camión en marcha. Pero no te preocupes, con las indicaciones de Cesar y un poco de fortuna, regresarás al punto de partida sano y con 7.000 dólares. Ahora, ve a la indicación en forma de «T» situada en el mapa. Tras la escena de introducción, dirígete al punto rojo del mapa y recoge el lanzacohetes. Monta en uno de los squad siguiendo el punto amarillo del mapa. Una vez allí, colócate en el punto rojo del escenario. Desde allí tendrás que defender al helicóptero de tu amigo de los ataques de otros adversarios aéreos. El lanzacohetes es tu mejor aliado, pero un consejo, no dispares a las naves cuando estén encima de ti porque los restos que caigan te llevarán a mejor vida. En total, son cinco aeronaves a derribar. Ahora sólo queda recoger el paquete lanzado por el helicóptero junto con algunos valiosos objetos, como un paracaídas y un corazón para repostar vida. Ve al punto verde y fin de la misión.

Por último, en el Desierto podrás comprar una propiedad, necesaria para seguir con el hilo de la historia. Si no tienes suficiente dinero, puedes dedicarte a ganar un dinerillo extra con las misiones de vehículos, y además deberías aprender a volar un avión.

Las Venturas Misiones

A modo de Las Vegas, Las Venturas es el paraíso de los casinos. Ve primero al casino Four Dragons y habla con Woozie que tiene problemas con sus empleados que se están dejando influenciar por algunos matones de bandas rivales. Bien, la misión consiste en acorralar con el coche a estos tipos y asustarles sin llegar a matarles. Habrá un medi-

A TU MANERA

Evidentemente, es difícil realizar una guía lineal en un juego tan poco lineal como éste. La parte publicada en el número anterior y ésta es la base del argumento central del juego con la historia personal de Carl como elemento aglutinador, pero puedes conocer más personajes en la ciudad e interactuar con ellos y, por supuesto, ligar con todo tipo de nenas; algo que no tiene demasiada importancia en el argumento, aunque sí que la tiene para disfrutar del juego. Recuerda, no tienes obligación de seguir la guía de forma exhaustiva. Tan sólo es una indicación de cómo tienes que hacer los pasos correctos que dan lugar a las misiones finales. Mientras, puedes divertirte en la ciudad con tus amigos y mejorar tu puntería y conducción.

s u p e r g u í

dor de «miedo» que irá subiendo mientras demuestras tu pericia con el matón acorralado en el capó del coche. Si conduces por dirección prohibida, mucho mejor. Ganarás 5.000 dólares por esta misión.
La siguiente prueba es la visita a la presa y detener la explosión de cuatro cajas de dinamita. Para ello, utiliza el camión dumper antes de las 2:30 o todo volará por los aires. La localización de los cartuchos te lo indica las marcas verdes del mapa. Ahora debes escapar de la seguridad de la presa. Para ello, utiliza una motocross y usa las rampas para saltar a través de los guardias. En fin, huye lo más deprisa que puedas.
Posteriormente tendrás que visitar una factoría de Sindacco que te está proporcionando material en mal estado para tu casino. Bien, como siempre, coge un coche y ve al punto amarillo del mapa. El edificio de Sindadcco es el de color verde. Así que aparca en las proximidades y acércate a pie. Coge el arma que hay al lado de la grúa. Ahora tendrás un poco de «acción» al pasar por la puerta principal de la factoría, mata a los guardas y recoge sus armas. Luego destruye la maquinaria marcadas con flechas verdes en el mapa. Tras acabar de destruir las instalaciones, regresa a tu casino.
Bien, ahora deberás tratar un asunto de peyote, la conocida droga de los desiertos mejicanos. La misión empieza en el icono amarillo y se trata de servir de guía a un grupo de música colegas de «The Truth». Coge el coche y recoge a Paul y a Maccer y llévalos a la granja de serpientes. Allí tras la conversación, mátalos y regresa a la ciudad, concretamente al Caligula's Palace donde conocerás a Rosie y recibirás una nueva llamada de Woozie para una nueva misión.
Entra en el Caligula's Palace y ve a la oficina de Ken señalada con un icono blanco. Tienes que hacer una misión de custodia de una ambulancia que conduce a un amigo de Ken. Ve a la calle y encuentra la ambulancia donde está tu objetivo. Dispara al conductor y cuando se detenga la ambulancia, monta en ella. Después ve hasta el punto rojo del mapa para terminar esta misión.
La siguiente prueba tiene como protagonista a Tenpenny. Dirígete al icono con la letra «C» en el mapa en Pricke Pine. Tu misión te conduce hasta Aldea Malvada a eliminar a una persona con pruebas policiales contra Tenpenny.
Ve a la señal roja del mapa y allí te encontrarás con un buen número de agentes federales protegiendo al testigo. De momento, no te enfrentes a ello y espera a que aparezca un par de helicópteros. En ese momento, tu hombre será señalizado en el juego. Dispárale y sé el primero en recoger la documentación, así acabará la misión.
Otra prueba interesante es la que ocurre en el Royal Casino, icono «D» en el mapa. Allí veras a Madd Dogg con problemas. Coge un «pickup», la típica furgoneta americana, y deposita allí con todo cuidado a Madd entre las cajas. Debes conducir con mucho cuidado hasta el hospital en la marca amarilla del mapa. Cualquier golpe puede matar a Madd.
Regresa al Caligula's Palace y tras la escena cinemática, ve al aeropuerto. Coge el chaleco antibalas del hangar y roba el avión. Despega y vuela hasta el punto amarillo del mapa y acércate al avión objetivo en una escena al más puro estilo de James Bond.
A bordo del otro avión se produce un intenso tiroteo. Sigue las instrucciones del minijuego para matar a los tipos del aeroplano. Cuando lo hagas, el piloto saltará en paracaídas, así que te toca tomar los mandos. ¿Ves como tienes que ser un experto piloto en el juego? Deberías haber seguido los cursos de piloto en los niveles del desierto. Si lo has hecho, rumbo hasta el aeropuerto de Las Venturas.
Ve ahora a Las Brujas, icono «C», y sigue a Pulaski. Se trata de perseguir y disparar su coche hasta que no tenga más remedio que parar en un pequeño poblado. Allí, podrás encargarte de él. Luego puedes escapar en su propio coche. Tras esto, recibirás una llamada de Ken y deberás regresar a su oficina.
Tendrás que viajar hasta Liberty City, la mejor forma es volando.
Allí te encontrarás en medio de una refriega con la familia Forelli. Se trata de una misión más de «limpiar» enemigos en un edificio. No hay nada complicado en esta misión, sólo agacharse y disparar hasta acabar con todos. Regresarás automáticamente a Las Venturas.
Si has terminado todas las misiones de la Ciudad, recibirás una llamada de Leone. Ahora es tu oportunidad de regresar a Los Santos y terminar el hilo argumental principal del juego.

REGRESO A LOS SANTOS: MISIONES CARL JOHNSON

Después de Las Venturas, es hora de regresar a casa y que mejor que en paracaidas. Los chicos te lanzarán al tejado de la mansión de Madd Dogg. Allí recoge el chaleco y busca un arma porque los chicos malos están otra vez a tu alcance. Mata a todos y baja al balcón. Ve a la puerta señalada con el icono amarillo en el mapa. Liquida a todos los tipos del interior, baja por las escaleras y haz de nuevo otra matanza en el recibidor. Bien, recupera objetos como vida y un nuevo chaleco antibalas. Sube por las escaleras del final de pasillo, hasta que veas a Big Poppa que no puede correr mucho. Acompáñale hasta el bar y de allí al cuarto de baño. Big Poppa escapará en su deportivo. Persíguele hasta que llegues a la avenida principal, un sitio ideal para hacer explotar su coche con él dentro.Ahora recibirás una llamada de Ken. Graba tu partida.
La nueva misión tiene que ver con Toreno y tu familia. Bien, ve a la lancha motora y recoge la pistola y el cuchillo. Conduce la motora hasta la marca amarilla del mapa. Sube por la rampa y acaba con los guardias con la pistola con silenciador y el cuchillo para que ninguno de ellos accione la alarma. Tu objetivo está situado en el punto rojo.
Después debes salir a la pista y robar nada más ni nada menos que un caza. De nuevo, el punto amarillo es tu objetivo y sí, podrás disfrutar de un caza y todo su inmenso poder de fuego. Aterriza en Vendant Meadows, atendiendo cuidadosamente las instrucciones de la consola. Finalizar la misión te dará 50.000 dólares.
A continuación, debes recoger a Sweet de la cárcel. Ve al punto amarillo para una particular reunión. Acompaña a Sweet hasta Grove Street. Ahora empieza un minijuego donde tendrás que limpiar de camellos todo el



GTA SAN ANDREAS

barrio. Aprovecha para recoger todo el dinero que sueltan al morir. Una vez que hayas liquidado a los camellos, es hora de los Ballas. Mata a alguno de ellos y espera el gran combate en las cercanías de tu vieja casa. Deberás superar varias oleadas de ataques antes de que la misión acabe.

Acto seguido deberás ayudar a Madd Dogg para que se vengue de OG Loc. Coge un coche y ve al punto amarillo del mapa donde te encontrarás a OG. Puedes perseguirle con un hovercraft y posteriormente con un pequeño kart a lo largo de la ciudad. Cuando estés cerca de Market Station podrás atraparle y acabar la misión.

SWEET

Antes que nada, visita la tienda de armas y compra unas buenas AK-47, así como chalecos antibalas. Te harán mucha falta.

Regresa donde estaba Sweet y contrata a unos muchachos de Grove. Ve al punto amarillo del mapa y de allí al icono verde. En estos momentos se produce una violenta guerra de bandas, de ahí la necesidad de las AK47. Pero con esto habrás acabado para siempre con los violentos Ballas y tú serás el amo de la ciudad.

Posteriormente tendrás que limpiar la ciudad de camellos de crack y otros maleantes. Cuando controles el 35% de los barrios podrás llegar a la parte final del juego.

FINAL

Tras la charla con Tenpenny, ve al punto amarillo. En estos momentos, conducir por el centro de la ciudad puede ser bastante peligroso. Así que, utiliza la autopista para llegar a tu objetivo. Cuando te sitúes sobre el punto rojo, empieza la próxima misión.

Debes ayudar a Cesar con algunos de tus hombres. Ve en el coche hasta el punto amarillo del mapa y allí de nuevo en el punto rojo, donde empezará una nueva escena cinemática.

Todo consiste en seguir a Cesar y ayudarle a seguir con vida. Sus enemigos también atacan en oleadas y las ametralladoras son la mejor opción.

Sigue a Cesar en todo momento, especialmente cuando os encontréis entre las casas de los Desesperados. Una vez limpiada la zona, ya tendrás el 35% del territorio cubierto y una «S» aparecerá en el mapa. Ve allí para terminar con todo.

El objetivo es destruir la factoría de crack de Big Smoke. Bien, deberás robar una tanqueta de los Swat, aunque ellos no quieran en un primer momento.

Con la tanqueta, entra en la factoría y destruye todo. Ni que decir tiene, que este será uno de los combates más difíciles del juego. Si logras sobrevivir a todo este jaleo, aparecerá la gloriosa escena final.

supertrucos

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3 [PS2]

Debido a que es un poco complicado desbloquear a todos los personajes de la tercera entrega de ***DBZ Budokai*** aquí os detallamos cómo hacerlo.

ANDROIDE Nº16
Juega una segunda vez el *Universo Dragón* con Krilín. Después de tener el primer encuentro con Freezer aparecerán dos puntos rojos en la pantalla. Dirígete al punto de la derecha y habla con una rana, que en realidad es el Capitán Ginyu.
Después continúa jugando hasta que llegues a la saga de los androides. Justo antes de pelear contra Célula ve a la isla del torneo de artes marciales. Allí habrá un punto llamado llanura donde encontrarás malherido al Nº16. Una vez haya sucedido todo esto llévale a casa de Bulma en *West City* y será tuyo.

ANDROIDE Nº17
Para desbloquearlo sólo deberás vencerle manejando a Piccolo en el *Universo Dragón*.

ANDROIDE Nº18
Podrás jugar con la Androide después de haber terminado el *Universo Dragón* con Krilín.

BARDOK
Hay dos formas de desbloquear al padre de Goku:
- Si tienes un archivo guardado de *Budokai 2* en la *Memory Card*.
- Nada más comenzar la segunda partida en el *Universo Dragón* de Goku dirígete al Noreste del mapa. Allí encontrarás la nave de Raditz. Inspecciónala y obtendrás la cápsula de este personaje.

Nota: a veces aparece la cápsula antes de vencer a Raditz y otras veces después de vencerlo.

BROLY
El legendario *Súpersaiya* también hace acto de presencia en este juego y desbloquearlo es muy complicado.
Deberás jugar con Goku el *Universo Dragón* con Goku al menos una segunda vez. Justo antes de luchar contra Súper Bu deberás encontrarte con Satán. Éste se encuentra cerca de la casa de Babá la adivina. Si no le localizas, basta con pulsar R1 y aparecerá su energía.
Tras la conversación, ve al desierto del centro del mapa y te encontrarás con Kaioshin en un punto denominado montañas rocosas y con Tenshinhan, que aparecerá en un punto llamado «???». Después de hablar con ambos ve a combatir contra Súper Bu en los dos combates próximos.
Una vez le hayas vencido en su interior, Kaioshin aparecerá de nuevo para indicarte que una fuerza más poderosa que la del propio Bu ha aparecido. Ve hasta ese punto y lucha contra Broly. Una vez le hayas tumbado, te entregarán la cápsula que te permitirá controlarle.

CAPITÁN GINYU
El Capitán Ginyu estará seleccionable tras derrotarle con Goku en el *Universo Dragón*.

CELL
El androide más poderoso pasa a ser seleccionable tras derrotarle con Gozan joven en el *Universo Dragón*.

CELL JUNIOR
El engendro de Cell aparece en *Dragón Arena*. Para desbloquearle deberás tener a un personaje con un nivel entre 20 y 40.
Comienza a luchar contra guerreros de tu nivel o un par de niveles superior al tuyo y tras unos cuantos combates (no suelen ser muchos) irrumpirá Piccolo. Tras derrotarle te entregarán la cápsula de Cell Jr.

COOLER
Para desbloquear al hermano de Freezer hay que jugar con Goku al menos una segunda vez en el *Universo Dragón*. PERO CUIDADO, TENDRÁS QUE PASAR EL UNIVERSO DRAGÓN DE VEGETA AL MENOS UNA VEZ. Después de derrotar a Freezer una vez aparecerá en el mapa tres puntos rojos. Tendrás que dirigirte al que está justo debajo de ti. Vegeta Súper Saiya te espera para un combate sin muchas complicaciones.
Una vez acabado el combate ponte rumbo al punto rojo del centro del mapa. Esta vez no luches contra Freezer, sino contra su hermano. Sólo queda derrotarle y ya será tuyo.

COOLER METÁLICO
Metal Cooler no es en sí un personaje, es más bien una transformación que podrás conseguir en la tienda de cápsulas por 60000 *Zenies*. También lo podrás conseguir gratis durante el juego. Justo después de desbloquear a Cooler seguirá estando el punto rojo en el mismo sitio. Pulsa X para acceder al punto y tendrás una breve charla con Metal Cooler. Tras la charla, ve al Norte sin salir de la isla y encontrarás una cápsula que contiene esta transformación. Con esta habilidad equipada, cada vez que Cooler resulte batido una primera vez, veremos cómo su nave espacial le recoge y le devuelve con toda la barra de vida al completo y transformado en Metal Cooler. Nota: El punto rojo sigue saliendo en el mismo sitio. Si pulsas X antes de conseguir la cápsula, lucharás contra Metal Cooler y no podrás conseguirle. De todos modos tras obtener la cápsula tendrás que derrotar a la mole de metal.

DABRA
Para poder manejar a Dabra deberás vencerle con Gohan adulto en el *Universo Dragón*.

DOCTOR GERO
Para que el Doctor Gero esté a nuestra disposición basta con derrotarle con Yamcha en el *Universo Dragón*.

FREEZER
Sólo deberás derrotarle con Goku en el *Universo Dragón*.

FREEZER METÁLICO
La transformación en Metal Freezer se consigue tras vencer con Goku en el Universo Dragón a Freezer en estado 100%. Con esta habilidad equipada, cada vez que Freezer resulte batido una primera vez verás cómo su nave espacial le recoge y le devuelve con toda la barra de vida al completo, y transformado en Metal Freezer.

GOGETA (GOKU)
La Fusión de Goku y Vegeta se obtiene tras vencer a Gotenks en el *Universo Dragón* de Goku. No es un personaje como tal, sino una técnica. También se puede comprar por 60000 *Zenies*.

GOGETA (VEGETA)
Esta fusión se consigue del mismo modo que la anterior, pero manejando a Vegeta.

GOGETA EN 4º NIVEL
Lucha contra Omega Sheron en el *Universo Dragón* Dragón y derrótale. Hace falta tener la técnica de Goku Súpersaiya Nivel 4.

GOHAN JOVEN
Aparecerá tras terminar el *Universo Dragón* con Gohan chico.

GOHAN ADULTO
Estará desbloqueado una vez que hayas terminado el *Universo Dragón* con Gohan joven.

GOKU CHICO
Hay dos maneras de sacar al pequeño y tierno Goku infantil.
1. Acaba el *Universo Dragón* con Broly.
2. Juega con Goku el mismo modo de juego pero al menos una segunda vez. Para esta última manera sólo es necesario ir a casa del Abuelo Gohan justo antes de luchar contra Nappa.

GOTEN
Basta con derrotarle en el *Universo Dragón* manejando a Gohan adulto.

SUPERTRUCOS

GOTENK
La fusión (que no personaje) de los hijos de Goku y Vegeta se consigue comprándola en la tienda de la bella Lunch.

GREAT SAIYAMAN
Una vez hayas terminado el *Universo Dragón* con Gohan adulto aparecerá esta variación del mismo.

KAIOSHIN
Para obtener a Kaioshin deberás jugar el *Universo Dragón* al menos una segunda vez con Gohan adulto.
Nada más comenzar la partida, tendrás dos encuentros con Videl. Uno de los enfrentamientos será cerca de la casa de Goku y el segundo en alguna de las islas al sur del mapa. Ambos puntos están señalados como Llanuras. Después de esto tendrás que ir a la Atalaya de Kami para derrotar a Piccolo. Cuando el punto del mapa señale la pelea contra Dabra ponte rumbo a las montañas rocosas del Noroeste del mapa. Allí tendrá lugar una conversación con Vegeta. A continuación pelea contra Dabra.
Justo después de la pelea contra Dabra deberás luchar contra Vegeta.
Al acabar la lucha, escanea el mapa utilizando R1 cerca de *Central City*.
Verás cómo hay un punto llamado llanuras que no está señalado en el mapa. Al dirigirte hasta este punto, habla con Kaioshin y éste dejará de ser secreto.

KIBITOSHIN
En realidad no es un personaje sino una técnica de fusión. Para obtener esta técnica deberás seguir los siguientes pasos. Derrota a Pequeño Bú. Al vencerle, aparecerá en el mapa una batalla contra Broly. Antes de ir hasta este punto ve a la isla que hay más a la izquierda del mapa. La isla está localizada como bosque. Al acabar la conversación que tendrá lugar, conseguirás esta técnica.

MONSTRUO BU
Para desbloquear al Bu menos agresivo tan sólo deberás vencerle en el *Universo Dragón* manejando a Goku.

NAPPA
Basta con derrotarle con Goku para que este luchador pase a ser seleccionable.

PEQUEÑO BU
Tan sólo derrótalo manejando a Goku en el *Universo Dragón*.

PEQUEÑO TRUNKS
El pequeño Trunks dejará de ser secreto al vencer a Majin Bu manejando a Vegeta.

RECOOME
Estará disponible tras derrotarle con Goku en el *Universo Dragón*.

SAIBAMAN
Para desbloquear a los esbirros de los saiya hay que jugar el *Dragón Arena* con un luchador cuyo nivel esté entre 10 y 20, y luchar contra luchadores de al menos el doble nivel que tú. Después de unos cuantos combates aparecerá Nappa. El premio por derrotarlo es desbloquear a Saibaman.

SATÁN
Manejando a Piccolo en el *Universo Dragón* habrá un momento en el que deberás entrar a *Central City* en el episodio de los androides. Se puede acceder cuando el punto rojo está en las montañas rocosas del Norte del mapa. *Central City* no está señalado pero al pasar por allí podrás entrar y conversar con Yajirobey.
Continúa jugando hasta que estés en la saga de Bu.
Después de visitar el cielo, estando el punto rojo sobre la Atalaya de Kami, ve al desierto que hay junto a la casa de Babá la adivina. En el desierto encontrarás a Satán que te pedirá ayuda. Ponte rumbo a *Central City*, lugar donde su hija te regalará la cápsula de este personaje. Atención a sus ataques, no son muy poderosos pero son para troncharse de la risa.

SÚPER BU
Derrota a Súper Bu manejando a Goku en el *Universo Dragón* de Goku.

SÚPER YI SHIN LONG. (OMEGA SHERON)
Para desbloquear al luchador proveniente de Bola de Dragón hay que tener la cápsula de Goku en cuarto grado. Ésta se consigue comprándola por 60000 *Zenies* o consiguiéndola durante el juego.
Vamos a explicaros cómo desbloquear a Omega Sheron sin tener que comprar la cápsula. Deberás luchar con Goku en el *Mundo Dragón* al menos una segunda vez.
Antes de luchar contra Broly deberás buscar en la isla del sur del mapa una localización denominada «???». Tras encontrarla, coge la cápsula y verás cómo Goku se convierte en Súpersaiya 4. Vence a Broly. Aparecerá un punto rojo en el mapa que deberás ignorar. Ve a *West City* y dialoga con Bulma. Después, el punto rojo debe haber cambiado de posición y estará sobre el torneo de artes marciales. Allí, derrota a Gotenks. De vuelta al mapa verás un nuevo punto. Tras comprobar que es Omega Sheron el luchador que te espera, Goku y Vegeta se fusionarán en cuarto grado y comenzará el combate. Al acabar el combate Omega Sheron dejará de estar oculto.

TRUNKS
El chico del futuro estará disponible al acabar el *Universo Dragón* con Vegeta.

UB
Para desbloquear a la reencarnación de Bu tendrás que luchar contra Pequeño Bu. Así que nada de desbloquear a Broly. Antes de luchar con Pequeño Bu te otorgarán la Bomba de energía. Esta técnica debes tenerla durante el combate al igual que Súper Saiyan y Súper Saiyan 2. tendrás que ingeniártelas para derrotar al Pequeño Bu con la bomba de energía. Nota: para poder lanzar la Bomba de energía no podrás estar transformado en Súpersaiya.
Una vez derrotado, Pequeño Bu Gotenks te retará en el torneo de artes marciales. Al presentarte en el torneo verás cómo en lugar de Gotenks lucharás contra Ub. Después de vencerle pasará al plantel de luchadores desbloqueados.

VEGETA
El enemigo/amigo de Goku por excelencia dejará de ser secreto tras derrotarle con Goku en el *Universo Dragón*.

VEGETTO (GOKU)
Derrota a Súper Bu dentro de sí mismo con Goku en el *Universo Dragón*.

VEGETTO (VEGETA)
Derrota a Súper Bú dentro de sí mismo con Vegeta en el *Universo Dragón*.

VIDEL
Comienza el *Universo Dragón* con Gohan adulto. Antes de luchar contra Dabra ve a casa de Goku. Cerca de allí encontrarás a Videl en un punto denominado Llanuras.
Después de hablar con ella dirígete al conjunto de islas al sur del mapa y busca un nuevo punto llamado como el anterior. Allí, habla con Videl. Al acabar la segunda conversación te entregarán la cápsula que te permitirá manejar a la hija de Satán.

SECRETOS

ARENA DRAGÓN
Este nuevo modo de juego estará disponible cuando hayas terminado al menos una vez el *Universo Dragón* con los once personajes.

ESCENARIO DE LA CASA DEL ABUELO GOHAN
Para desbloquear este escenario debes jugar el *Universo Dragón* con Piccolo, luego ve a casa del Abuelo Gohan.

ESCENARIO BASE DEL LAZO ROJO
La Base del Lazo Rojo está disponible al desbloquear *Arena Dragón*.

trucos



[PS2]

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

MAZDA RX-8 Y NISSAN SKYLINE DISPONIBLES EN CARRERA RÁPIDA
Pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Derecha, L1, R1 cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

HUMMER H2 CAPONE DISPONIBLE COMO VEHÍCULO PATROCINADO
Pulsa Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

VINILO DE BURGER KING COMO PATROCINADOR
Pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Izquierda cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

PIEZAS DE ALTO RENDIMIENTO DE NIVEL 1
Pulsa L1, R1, L1, R1, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

PIEZAS DE ALTO RENDIMIENTO DE NIVEL 2
Pulsa R1, R1, L1, R1, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

PARTES VISUALES BÁSICAS
Pulsa R1, R1, Arriba, Abajo, L1, L1, Arriba, Abajo cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

PARTES VISUALES AVANZADAS
Pulsa L1, R1, Arriba, Abajo, L1, Arriba, Arriba, Abajo cuando aparezca «Pulsa el botón Start» en la pantalla de título. Un sonido te confirmará que el código es correcto.

GHOST RECON 2

[XBOX]

Con el juego en Pausa, elige «Opciones en juego» y después «Introduce los trucos». Allí, usa la combinación de botones correspondiente.

SUPERMAN
Para que tu personaje sea invencible pulsa B, B, X, A.

EQUIPO SUPERMAN
Para que todo tu equipo sea invencible pulsa B, B, X, B.

RECARGA USADA UNA VEZ
Para recargar munición pulsa B, B, X, X.

COMPLETA LA MISIÓN
Para pasar automáticamente de misión pulsa B, B, X, Y.

supertrucos

CALL OF DUTY FINEST HOUR

[PS2]

TODOS LOS NIVELES
En la pantalla de selección de nivel pulsa Arriba en el mando 2 y *Start*, *Select*, *Select*, Cuadrado en el mando 1.



NBA LIVE 2005

[PS2/XBOX/GAMECUBE]

En «My NBA Live» ve al «EA Sports Lounge» e introduce los códigos en «NBA Codes».

50000 PUNTOS EN EL DYNASTY MODE
YISS55CZ0E

TODAS LAS CAMISETAS CLÁSICAS
PRYI234N0B

TODAS LAS ZAPATILLAS
FHM389HU80

TODOS LOS CALCETINES Y BANDANAS
1NVDR89ER2

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS ATLANTA HAWKS 2004-2005
HDI834NN9N

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS BOSTON CELTICS 2004-2005
XCV43MGMDS

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS DALLAS MAVERICK 2004-2005
AAPSEUD09U

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS GOLDEN STATE WARRIORS 2004-2005
NAVNY29548

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS NEW ORLEANS HORNETS 2004-2005
JRE7H4D90F

CAMISETA ALTERNATIVA DE LOS SEATTLE SUPERSONICS 2004-2005
BHD87YY27Q

GOLDENEYE AGENTE CORRUPTO

[PS2]

TODOS LOS PERSONAJES EN MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba.

PAINTBALL
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba

BLOQUEAR MODO UNA VIDA
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo.

ANULA LAS FUNCIONES DEL GONDELEYE EN EL MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo.

RECARGA LA VIDA Y LA MUNICIÓN
Con el juego en Pausa pulsa R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

DESBLOQUEA TODAS LAS FUNCIONES DEL GOLDENEYE
Con el juego en Pausa pulsa L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.

RELLENA LA BARRA DEL GOLDENEYE
Con el juego en Pausa pulsa L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.

[XBOX]

TODOS LOS PERSONAJES EN MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba.

PAINTBALL
En la pantalla de "Material Adicional" pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo , Abajo , Arriba, Arriba

DESBLOQUEAR MODO UNA VIDA
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo.

ANULA LAS FUNCIONES DEL GONDELEYE EN EL MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo.

[XBOX]

RECARGA LA VIDA Y LA MUNICIÓN
Con el juego en Pausa pulsa Gatillo Derecho, Gatillo Derecho, Negro, Blanco, Negro, Gatillo Derecho, Gatillo Izquierdo, Negro.

DESBLOQUEA TODAS LAS FUNCIONES DEL GOLDENEYE
Con el juego en Pausa pulsa Gatillo Izquierdo, Gatillo Izquierdo, Negro, Negro, Gatillo Derecho, Negro, Gatillo Izquierdo, Blanco.

RELLENA LA BARRA DEL GOLDENEYE
Con el juego en Pausa pulsa Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Gatillo Izquierdo, Blanco, Blanco, Negro, Gatillo Derecho, Blanco.

[GAMECUBE]

TODOS LOS PERSONAJES EN MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba

PAINTBALL
En la pantalla de "Material Adicional" pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo , Abajo , Arriba, Arriba.

DESBLOQUEAR MODO UNA VIDA
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo.

ANULA LAS FUNCIONES DEL GONDELEY EN EL MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de "Material Adicional" pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo.

RECARGA LA VIDA Y LA MUNICIÓN
Con el juego en Pausa pulsa R, R, Z, X, Z, R, L, Z.

DESBLOQUEA TODAS LAS FUNCIONES DEL GOLDENEYE
Con el juego en Pausa pulsa L, L, Z, Z, R, Z, L, X.

RELLENA LA BARRA DEL GOLDENEYE
Con el juego en Pausa pulsa L, R, L, X, X, Z, R, X.

TOP SUPERJUEGOS




PLAYSTATION 2

01> GTA San Andreas
Aventura-Acción ■ Rockstar

02> KillZone
Shoot'em-up ■ Sony C.E.

03> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

04> Call Of Duty: F.H.
Shoot'em-up ■ Activision

05> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami

06> SingStar Party
Musical ■ Sony C.E.

07> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports.

08> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

09> Prince Of Persia 2
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

10> The Getaway: B.M.
Aventura-Acción ■ Sony C.E.

XBOX

01> Halo 2
Aventura-Shooter ■ Microsoft

02> Fable
RPG ■ Microsoft

03> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami

04> Outrun 2
Arcade ■ Sega

05> Prince Of Persia 2
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

06> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

07> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports

08> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

09> Call Of Duty: F.H.
Shoot'em-up ■ Activision

10> Mortal Kombat D.
Beat'em-up ■ Virgin Play

GAMECUBE

01> Metroid Prime 2: E.
Shoot'em-up ■ Nintendo

02> Tales Of Symphonia
Action RPG ■ Namco-Nintendo

03> Paper Mario: L.P.M.
RPG ■ Nintendo

04> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

05> Donkey Konga
Musical ■ Nintendo

06> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

07> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports

08> Animal Crossing
Simulador ■ Nintendo

09> Pokémon Colosseum
RPG ■ Nintendo

10> Pikmin 2
Estrategia ■ Nintendo



N-GAGE

01> Pocket Kingdom
MMORPG ■ Sega-Nokia Games

02> Pathway To Glory
Estrategia ■ Nokia Games

03> FIFA Football 2005
Deportivo ■ Electronic Arts

04> Asphalt: Urban GT
Conducción ■ Gameloft

05> Colin McRae R. 2005
Conducción ■ Nokia Games

GBA

01> Zelda: The Minish Cap
Action RPG ■ Nintendo

02> Grand Theft Auto
Aventura Acción ■ Rockstar

03> Los Urbz: SELC
Estrategia/Simulación ■ EA Games

04> Dragon Ball Z: S.W.
Beat'em-up ■ Bandai

05> Super Mario Ball
Pinball ■ Nintendo

JAPÓN

01> Dragon Quest VIII
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> Super Mario 64 DS
Plataformas ■ Nintendo (DS)

03> S. Made In Wario
Minijuegos ■ Nintendo (DS)

04> Pokémon Dash
Acción ■ Nintendo (DS)

05> Mario Party 6
Tablero ■ Nintendo (GC)

muy personal

The Elf

WANDA TO KYOZO

Con *Ico* rozaron la perfección y aunque no se convirtió en un súper éxito de ventas, todo el mundo se rindió ante su gran calidad. El nuevo proyecto de Ico Team va más allá de todo lo conocido hasta el momento y tanto su argumento, desarrollo y calidad gráfica le convertirán en uno de los grandes de 2005. No sabemos si batirá récords de ventas, pero a nosotros nos dará igual.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> Wanda To Kyozo
Aventura ■ Sony C.E. (PS2)

03> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

04> Metal Gear Solid 3
T.E.A. ■ Konami (PS2)

05> Shadow Of Rome
Aventura ■ Capcom (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL




PLAYSTATION 2	XBOX	GAMECUBE	GAME BOY ADVANCE	N-GAGE
1 GTA SAN ANDREAS	1 HALO 2	1 TALES OF SYMPHONIA	1 POKÉMON ROJO FUEGO+A.I.	1 MOTO GP
2 NFS UNDERGROUND 2	2 HALO 2: EDICIÓN LIMITADA	2 METROID PRIME 2: ECHOES	2 ZELDA: THE MINISH CAP	2 SONIC N
3 PRO EVOLUTION SOCCER 4	3 PRO EVOLUTION SOCCER 4	3 PAPER MARIO: LA PUERTA...	3 POKÉMON VERDE HOJA+A.I.	3 TOMB RAIDER
4 ESDLA: LA TERCERA EDAD	4 FABLE	4 NFS UNDERGROUND 2	4 DROOPYS TENNIS OPEN	4 SPLINTER CELL
5 NFS UNDERGROUND (PLAT.)	5 SPLINTER CELL PANDORA T.	5 ZELDA: THE WIND WAKER (PC)	5 HAMTARO: RAINBOW RESCUE	5 ASPHALT: URBAN GT

GOLFOMENSAJES



Bénelo sigue con su aire misterioso que le ha caracterizado en sus últimos dibujos... Sigue sin confesarnos si es por añoranza a su tierra o porque el poli que le mola no le enseña su porra.

Luis García Esteve. Claro que entiendo que te de asco la Navidad. En estas fechas todos van con su familia, y tu, como mucho, solo podras cenar con tu botella de calimocho. Respecto a los antiguos necios, ni idea... Salvo **Princess Baby** y **Ciberyayo** que de vez en cuando se asoman (muy de vez el cuando), el resto estan desaparecidos. Yo creo que optaron por el suicidio. Y tu mente tiene de superior lo que nuestro **Adolfo** de imagen de Colgate.

Y al resto de necios... Ya veis, inicio mi galeria de necios. ¿A que esperais para mandarme vuestra foto? Atreveos, gañanes.

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

TOP NECIO

SERGIO DE JOVI
De calamar desnutrido a pulpo

CAROLINA & SERGIO
Los reyes del Pressing-catch

ADOLFO
Feo, tontorrón y sin un duro

NEMESIS
El estresado con dolor de tripita

OZELUY
Desde el cabo de Gata hasta Finisterre

El Papá Noel fracasado

Adolfo. Madrid

*«You, you, you» **Súper Golfo**, soy **Adolfo**. ¿Cómo podías pensar que te ibas a quedar sin mi felicitación navideña?*

■ ***Te juro que tenía esperanzas de librarme este año...***

Aprovecho para obsequiarte con un bonito Christmass, diseñado por mí, que espero que os guste a toda la redacción.

■ ***Sí, amigos necios... El dichoso Christmass es «eso» que está debajo de esta columna... Yo creo que mejor no comento nada y lloro directamente.***

*Te adelanto que en breve tendrás noticias del **Yeti**. Por fin he podido comunicarme con él por Tam-tam.*

■ ***Vaya, se ve que vienes cargado de buenas noticias... Éramos pocos y parió la burra...***

Andaba perdido en un agujero negro, hasta que vio la luz en forma de chica. ¡Tiene novia! Y controla mucho de manga.

■ ***¿A qué te refieres? ¿A que manga mucho en los hipermercados para poder alimentar a la tonelada de peso del Yeti? Pues para rellenar su cuerpo ya puedo ir a robar en camión...***

*Me ha dado muchos saludos para vosotros, en especial para **Doc**, que siempre fue su ojito derecho. Amenaza con mandarte un dibujo de ellos dos.*

■ ***Pues a ver si es verdad, pero a ser posible que dibuje ella, que el Yeti tiene tanto arte como tú. ¿Ya es un hombre de provecho?***

Me despido. Besitos a todos con cariño.

■ ***Tampoco te pases nene. Un saludo y de lejos y ya vale.***

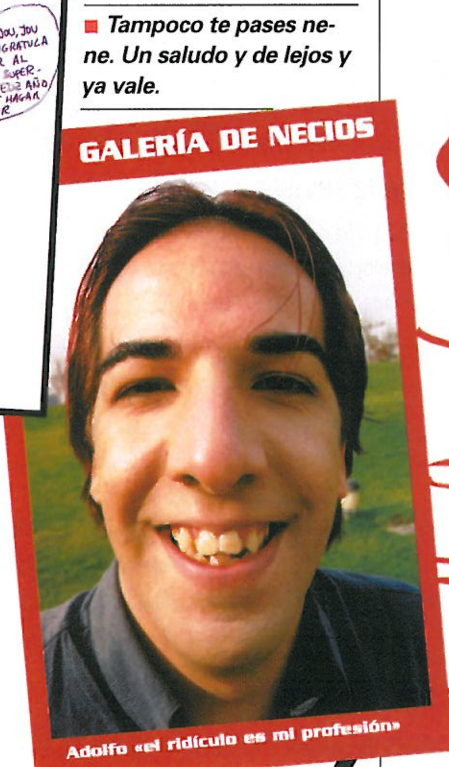
J. Sepúlveda

Manuel Gandía Chacopino



Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

GALERÍA DE NECIOS



Adolfo «el ridículo es mi profesión»

*Sí, es él... Este sorprendente ser, híbrido de tejón y oso hormiguero, se atreve a presentarse al mundo con esta facha. Concurso **Internecio**: si descubres dos dientes que tengan la misma inclinación, recibirás en tu casa un estupendo bollycao. Vale, será feo, dentón, asimétrico y con menos sex appeal que un truño de hipopótamo... Pero manda la foto. A ver quién se atreve a hacer lo mismo...*

INTERNECIO



¡ASÍ SERÁ EL NUEVO MEDAL OF HONOR!

La saga bélica de EA Games ha sido una de las grandes ausentes esta Navidad, por eso hemos preparado un suculento reportaje para que descubráis los primeros datos de lo que os espera en el próximo capítulo, Medal Of Honor: Dogs Of War. Además y como gran acontecimiento a nivel mundial nos hemos trasladado a Londres para contaros con pelos y señales la esperada presentación oficial de Sony PSP, la consola portátil más potente de todos los tiempos. Conoceréis sus poderosas características técnicas, sus tremendas posibilidades y los primeros juegos que acompañarán su lanzamiento en primavera. ¡No os perdáis el reportaje! Asimismo los juegos más potentes de la próxima campaña afilan sus garras para acaparar la atención de los millones de usuarios de PS2. Si quieres conocer de cerca las bondades de Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3, Tekken 5, Time Splitters: Futuro Perfecto o Ace Combat: Jefe de Escuadrón consulta nuestras páginas. Además los sufridos jugadores de GTA San Andreas tendrán la última parte de la guía, los amantes de los trucos se verán recompensados con los mejores del momento y los que no pueden vivir sin nuestro DVD-ROM podrán jugar en primicia con The Getaway: Black Monday y Prince Of Persia: El Alma Del Guerrero entre otros. Todo esto por sólo 6 Euros

RESULTADOS CONCURSOS

SHELLSHOCK NAM'67

Yolanda Abad Gil (MADRID)
Francisco Isidro Galdón (MADRID)
Olivier Perera Arrocha (LANZAROTE)
Badaico Perera Arrocha (LANZAROTE)
Miguel Ángel Ruescas Roca (ALBACETE)
Dávide Colombi (TENERIFE)
Amaya Pardo Aldabaldetrecu (GUIPUZCOA)
Rafa Jiménez Guerrero (GERONA)
Antonio Rodríguez López (ALMERÍA)
Nieves López Ávila (CEUTA)
Daniel Doblas Vázquez (MADRID)
Álvaro Sanz Fernández (VALENCIA)
Ana Zapatero Álvarez (VIZCAYA)
Carlos Parrada Zaizar (GUIPUZCOA)
Mª José León Picón (BARCELONA)
Inmaculada Fernández Berrocal (ASTURIAS)
José A. Fernández Berrocal (ASTURIAS)
Franco Maselli (MÁLAGA)
Pedro Pérez Benítez (MADRID)
Victoriano Amador Heredia (GRANADA)

CONFLICT VIETNAM

Mª Luisa García Sevillano (MADRID)
Lucía López Zaurín (MADRID)
Mª Luisa Torres Rubio (GRANADA)
Miguel Martínez Escames (BARCELONA)
Alejandro Luis Gómez Martínez (MURCIA)
Máximo Lorenzo Rodríguez (Las Palmas G. C.)
Verónica Gómez García (ÁVILA)
Cristina Oguiza Tomé (VIZCAYA)
Rubén Pachón Pachón (BADAJOZ)
Mónica Pérez Lorenzo (PONTEVEDRA)
Rubén Arbelo López (LAS PALMAS)
Jordi Calvó Pons (TARRAGONA)
Antonio González Sarabia (ALICANTE)
Gabriel Ramón Gari (BALEARES)
Martín José Ruiz Martínez (JAÉN)
Luis García Quirós (SEVILLA)
Nerea Gorriti (BARCELONA)
Santiago Serrano Alvarez (MADRID)
Olga Santos Martín (BARCELONA)
Pedro Gutiérrez García (SEVILLA)

GRABADORAS DE DVD

Si usted es de los que necesitan almacenar grandes volúmenes de información, ya sea en forma de datos, fotografías o vídeos, en este número encontrará lo que busca. A través de un riguroso análisis, PC PLUS le muestra las grabadoras de doble capa más potentes del mercado, capaces de grabar hasta 8'5 GB de datos en un solo disco. A esta comparativa le siguen otras en las que se evalúan ordenadores de bajo coste, avanzados dispositivos móviles, las últimas placas base y las soluciones antivirus más eficaces.
En el número de enero encontrará también un informe especial, en el que se incluyen los mejores trucos destinados a los fotógrafos digitales que quieran sacar el máximo partido al popular Adobe Photoshop, así como pruebas exhaustivas de productos de hardware y software. La oferta de este mes se completa con varios informes en los que se desvelan las claves para mantener la seguridad en una red Wi-Fi o averiguar si realmente se necesita Microsoft Server 2003 teniendo Windows XP Professional. Por otra parte, la revista viene acompañada de un SuperDVD de 8'5 GB de capacidad, repleto de programas completos y demos de los juegos más excitantes, como el increíble Doom 3.



ÍNTIMO Y PERSONAL

Este tipo de fotografía es capaz de dotar de espectacularidad a los objetos cotidianos. Este mes le enseñamos todos los trucos y técnicas necesarias para obtener imágenes espectaculares de plantas, personas y animales. Además, le mostramos todas las opciones de equipamiento y le explicamos cómo ajustar la profundidad de campo, y conseguir la iluminación correcta utilizando un flash dedicado. También encontrará una comparativa de trípodes para ayudarle a elegir el complemento ideal de su cámara digital y los análisis de la esperada Canon EOS 20D, las compactas de 7 megapíxeles Pentax Option 750z y Canon Powersoht G6, y la Panasonic DMC-FZ20, que destaca por la gran calidad de su óptica.
En el número de enero encontrará también completos tutoriales para todos los niveles que le explicarán cómo sacar el máximo partido a las capas de Photoshop para realizar montajes impresionantes, cómo obtener el color correcto al imprimir, tomar fotos de cascadas y saltos de agua usando una velocidad lenta de obturación y mucho más.
Además, DigitalCamera Magazine le regala un estupendo CD-ROM con programas completos, imágenes de prueba de las principales cámaras analizadas, los archivos necesarios para seguir los turoriales de la revista y mucho más. Y todo por sólo 5 euros.

GRUPO ZETA

Entrega del II Premio Antonio Asensio de Periodismo

El Príncipe entrega a la BBC el II Premio Antonio Asensio de Periodismo



Los Príncipes entregan el galardón a Helen Boaden, directora de BBC News, en presencia de Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta













Los Príncipes de Asturias presidieron, el 25 de noviembre, en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, la entrega del **II Premio Antonio Asensio de Periodismo** a la British Broadcasting Corporation (**BBC**), por su «independencia», «imparcialidad» y «capacidad de autocrítica».El acto estuvo presidido por el Príncipe Felipe y su esposa, Letizia Ortiz, el presidente de Grupo Zeta, Francisco Matosas, y el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah. A la ceremonia, presentada por la periodista Olga Viza, acudieron más de 300 invitados, entre los que se encontraban los principales representantes de la política, la cultura, la comunicación y la economía, como la vicepresidenta del Gobierno, María Teresa Fernández de la Vega, y los ministros de Interior, José Antonio Alonso, y Justicia, Juan Fernando López Aguilar; Eduardo Zaplana, portavoz del PP; Rafael Miranda, consejero delegado de Endesa; Fernando Soto, del Banco Popular; Manuel Cendoya, del Grupo Santander; Blas Herrero, presidente de Radio Blanca; Emilio Ybarra, presidente de Vocento; Álex Grijelmo, presidente de la Agencia EFE; José María García, Concha García Campoy, Isabel Gemio, y Enrique Cerezo, presidente del Atlético de Madrid. La entrega del galardón, patrocinado por Endesa, estuvo precedida de una representación literaria, cinematográfica y musical en la que el actor José Sacristán, la actriz Belén Rueda, el periodista José Oneto, el escritor Antonio Gala, y el director de cine David Trueba leyeron textos para reivindicar la libertad de expresión. Los periodistas Iñaki Gabilondo, Concha García Campoy, Luis del Olmo, Àngels Barceló, Carlos Herrera y Matías Prats pusieron su voz para leer el Código de Honor de los periodistas promulgado por la ONU.

01. El Príncipe charla con Antonio Asensio Mosbah, bajo las miradas de Letizia y de la vicepresidenta del Gobierno, Teresa Fernández de la Vega, entre el ministro de Justicia, Juan Fernando López Aguilar, y el presidente de Grupo Zeta, Francisco Matosas (izquierda).
02. Miguel Ángel Liso, director editorial de Grupo Zeta saluda a Teresa Fernández de la Vega, vicepresidenta del Gobierno, en presencia de Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente de Grupo Zeta, Serafín Roldán y Jesús Castillo, consejeros.
03. Rafael Miranda, consejero delegado de Endesa, compañía patrocinadora del acto.
04. El consejero de Grupo Zeta José María Casanovas, el director general, Javier Castillo, y Teresa Viejo.
05. La periodista Nieves Herrero con el vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta, Antonio Asensio Mosbah.
06. Antonio Gala, Rosa Vallverdú (intérprete para sordos), José Sacristán, José Oneto, Belén Rueda, David Trueba y el saxofonista Llibert Fortuna.

La Única Revista con Demos Jugables

Juega con THE GETAWAY BLACK MONDAY y PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO ...

Este mes 8 DEMOS JUGABLES

- *The Getaway Black Monday*
- *Prince Of Persia El Alma Del Guerrero*
- *Eyetoy Play 2*
- *Forgotten Realms: Demon Stone*
- *Dancing Stage Fusion*
- *Athens 2004*
- *Soul Calibur 2*
- *Moto GP3*

y además ***6 VÍDEO DEMOS***
ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN, EYE TOY CHAT, JAK 3...

+ Juego completo oculto FREN-ZE

